

ARTICULAÇÃO SIMBÓLICA

Uma abordagem junguiana aplicada à Filosofia do Design.

Marcos Namba Beccari

Universidade Federal do Paraná | UFPR

Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes | SCHLA

Programa de Pós-Graduação em Design | PPG-Design UFPR

Curitiba | 2012

ARTICULAÇÃO SIMBÓLICA

Uma abordagem junguiana aplicada à Filosofia do Design.

Marcos Namba Beccari

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Design – Universidade Federal do Paraná – como requisito parcial à obtenção do grau de Mestre em Design, sob a orientação da Profa. Dra. Stephania Padovani e co-orientação da Profa. Dra. Gloria Mercedes Valdivia de Kirinus.

Curitiba | 2012

Catálogo na Publicação
Aline Brugnari Juvenêncio – CRB 9ª/1504
Biblioteca de Ciências Humanas e Educação - UFPR

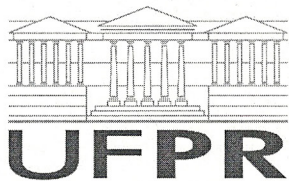
Beccari, Marcos Namba

Articulação simbólica: uma abordagem junguiana aplicada à filosofia do design / Marcos Namba Beccari. – Curitiba, 2012. 380 f.

Orientadora: Profª. Drª. Stephania Padovani
Dissertação (Mestrado em Design) – Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná.

1. Design – Filosofia. 2. Simbolismo – Psicologia. 3. Psicologia junguiana. 4. Imaginário. 5. Epistemologia. I. Título.

CDD 745.2



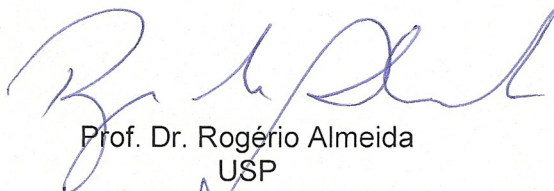
Universidade Federal do Paraná
Setor de Ciências Humanas Letras e Artes
Departamento de Design
Programa de Pós Graduação em Design | PPGDesign

TERMO DE APROVAÇÃO

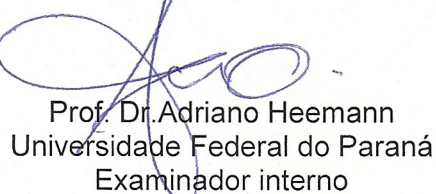
Marcos Namba Beccari

“ Articulação Simbólica: uma abordagem junguiana aplicada à Filosofia do Design ”

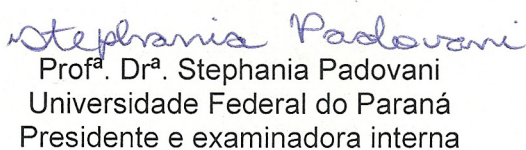
Dissertação aprovada como requisito parcial à obtenção de grau de Mestre em Design, no Programa de Pós-Graduação em Design, Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal do Paraná.



Prof. Dr. Rogério Almeida
USP
Examinador externo

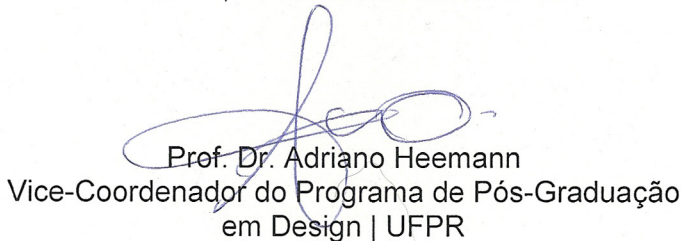


Prof. Dr. Adriano Heemann
Universidade Federal do Paraná
Examinador interno

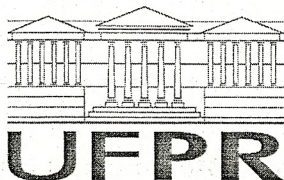


Prof.ª Dr.ª Stephania Padovani
Universidade Federal do Paraná
Presidente e examinadora interna

Curitiba, 10 de fevereiro de 2012.



Prof. Dr. Adriano Heemann
Vice-Coordenador do Programa de Pós-Graduação
em Design | UFPR



Universidade Federal do Paraná
Setor de Ciências Humanas Letras e Artes
Departamento de Design
Programa de Pós Graduação em Design | PPGDesign

ATA SESSÃO DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO

Defesa nº 45

Ata da Sessão Pública, de exame de dissertação como requisito para obtenção do grau de Mestre em Design, área de concentração em Design Gráfico e de Produto.

Aos dez dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e doze, às catorze horas, nas dependências do Programa de Pós-Graduação em Design – sala 827 - do Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal do Paraná, reuniu-se à banca examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Design, composta pelos membros Prof.Dr. Adriano Heemann, examinador interno, Prof. Dr. Rogério de Almeida, examinador externo e a Profª. Drª. Stephania Padovani, orientadora e presidente da banca examinadora, com a finalidade de julgar a dissertação do candidato Marcos Namba Beccari, intitulada **“Articulação Simbólica: uma abordagem junguiana aplicada à Filosofia do Design ”**, para obtenção do grau de Mestre em Design. O desenvolvimento dos trabalhos seguiu o roteiro de sessão de defesa estabelecido pela coordenação do curso, com abertura, condução e encerramento da sessão solene de defesa feitos pela presidente Profª. Drª. Stephania Padovani. Após haver analisado o referido trabalho e argüido o candidato, os membros da banca examinadora deliberaram por unanimidade pela

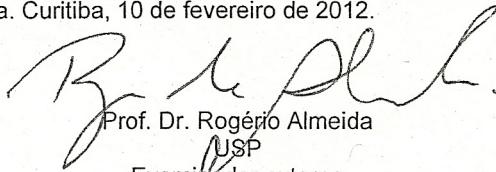
☒ APROVAÇÃO do acadêmico;

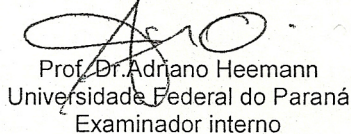
☐ APROVAÇÃO CONDICIONADA A CORREÇÕES SOLICITADAS PELA BANCA:

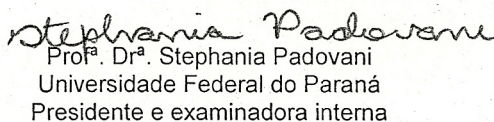
A banca julga o trabalho merecedor de
aprovação COM DISTINÇÃO

Recomenda-se a PUBLICAÇÃO

habilitando-o ao título de Mestre em Design, na área de concentração em Design de Produto e Gráfico, desde que apresente a versão definitiva da dissertação conforme regimento interno do Programa e com as alterações sugeridas pela banca examinadora. Curitiba, 10 de fevereiro de 2012.


Prof. Dr. Rogério Almeida
USP
Examinador externo


Prof. Dr. Adriano Heemann
Universidade Federal do Paraná
Examinador interno


Profª. Drª. Stephania Padovani
Universidade Federal do Paraná
Presidente e examinadora interna

Curitiba, 10 de fevereiro de 2012.


Prof. Dr. Adriano Heemann
Vice-Coordenador do Programa de Pós-Graduação
em Design | UFPR

À minha família, com muito amor.
Aos amigos e professores.
À ingenuidade daqueles que sonham
e daqueles que se recusam a sonhar.

Agradecimentos

Meus mais sinceros agradecimentos à professora Stephania Padovani, orientadora desta dissertação, pela permanente abertura, confiança, estima e, sobretudo, pelas incontáveis horas de atenção. Agradeço também a professora Gloria Kirinus, co-orientadora deste trabalho, pelos encontros, sugestões, *catarses* e *devaneios* sempre em sintonia com meu espírito.

A Sassae Namba, Jerônimo Beccari Filho, Catarina Yoko Namba Beccari, Carine Namba Beccari e Fiodóro Beccari que sempre me ofereceram apoio, estímulo e companheirismo, além de um confortável porto-seguro. Nada seria possível sem vocês.

Ao meu amigo Marcio Rocha Pereira por ter me convencido de que a Academia™ é uma forma de se locomover intelectualmente e de que pensar por si próprio é uma responsabilidade em proveito de liberdade. Sem contar que, sem o enorme esforço (e *insistência*) dele em me fazer terminar este trabalho, eu não o teria terminado.

À psicóloga e professora Katia Voigt, minha mestre “ilusionista” da Archés, o *círculo iniciático* junguiano de Curitiba. Obrigado pelas conversas, pela disposição, pelas críticas, pelos conselhos... acho que é assim que nossa vida *inconsciente* torna-se *consciente*.

À psicóloga e professora Aracéli Spanemberg e aos professores Rogério de Almeida, Maria Cecília Sanchez Teixeira, Ricardo Cunha Lima e Daniel B. Portugal por me presentear com tanto apreço e considerações. Deve ser assim que nossa vida *consciente* torna-se *coletiva*.

Sou grato aos amigos artistas: Assionara Souza, brilhante escritora, pela amizade e pelos *monges* (que não fazem nossos *hábitos*); Gustavot Diaz, ilustre pintor e desenhista, pelo apoio e companheirismo imprescindíveis em minhas iniciativas; Edith de Camargo, Marcelo Torrone e Felipe Ayres, músicos responsáveis pela *trilha sonora* destes meus dois anos de pesquisa.

Aos meus amigos Rafael da Rocha Borba, Matheus Mantovani, Ivan Alexander Mizanuk (AntiCast), Rafael Arrivabene e Vicente Pessoa pela nostalgia de mudar o mundo, cada qual a sua maneira. Esta é a centelha que me dá motivação e confiança para articular e ampliar minha realidade.

Aos meus colegas de sala e a todos aqueles que me acompanharam, de perto ou de longe, sempre acreditando em minhas ideias mais esquisitas. A Filosofia do Design *somos nozes*.

A todos os desconhecidos e imaginários, autores mortos e objetos inanimados que colaboraram de alguma forma com este trabalho, o qual não passa de uma *ficção*.

Resumo

Articulação Simbólica: uma abordagem junguiana aplicada à Filosofia do Design

Inserido no tema “Filosofia do Design”, a proposta desta pesquisa, de cunho puramente teórico, consiste na construção de uma *estrutura meta-teórica* que, entre outras coisas, apresente ao campo do Design uma abordagem proveniente dos denominados Estudos do Imaginário, especialmente da psicologia de Carl Gustav Jung.

Na tentativa de explorar um caminho diferente da *visão modernista-pragmatista*, busca-se investigar os preceitos existentes em dois eixos centrais: *Filosofia do Design* e a *Experiência Simbólica*.

A partir do modelo meta-teórico de Terence Love (2000), o projeto desenvolve uma ponte com a perspectiva simbólica de Jung e outros autores, apresentando assim diferentes níveis para uma possível aplicação da abordagem proposta. O fio condutor está na relação do Design com as experiências intersubjetivas, especificamente no que se refere à “articulação simbólica”.

A postura adotada, não habitual no campo do Design, enfatiza a *dimensão do Imaginário* na medida em que encara as experiências simbólicas como sendo mediações entre o homem e o mundo, isto é, aquilo que atribui significado e sentido às coisas.

Partindo do pressuposto de que a perspectiva epistemológica das *mediações simbólicas* possibilita múltiplas abordagens, podendo ser inserida em diversas problemáticas e sob diferentes ângulos disciplinares, sua inserção no campo do Design configura o principal interesse deste trabalho.

O intuito fundamental, portanto, é delinear um caminho provisório a um novo ponto de vista teórico e filosófico no Design: a Articulação Simbólica.

Sobretudo, este trabalho se propõe a encarar os problemas conceituais do Design sob um viés mais subjetivo e menos pragmatista.

Palavras-chave: Articulação Simbólica, Filosofia do Design, Estrutura Meta-Teórica, Imaginário, Psicologia Junguiana.

Abstract

Symbol Articulation: a Jungian approach to the Philosophy of Design

The present theoretical inquiry, inside the theme of “Philosophy of Design”, hopes to propose a *meta-theoretical framework* which brings to the field of Design an approach from studies of the Imaginary, particularly the psychology of Carl Gustav Jung, among other things.

Attempting to find paths different than the *modernist-pragmatist*, it investigates current frameworks along two central axes: *Philosophy of Design* and *Symbolic Experience*.

Based on Terrence Love’s meta-theoretical framework (2000), the research develops a connection with the symbolic perspective of Jung and other authors, presenting different levels for a possible application of the proposed approach. The common thread is the relationship of design with the intersubjective experiences, specifically with regard to the “symbol articulation”.

This research assumes the attitude, unusual in the field of Design, of emphasizing the *dimension of the Imaginary*, since it views symbolic experience as mediating the relation between man and the world, thus giving meaning and sense to things.

Assuming that the epistemological perspective of *symbolic mediations* enables multiple approaches, which can be applied in many ways to various problems, its appliance in the field of Design sets the main interest of this work.

Therefore, the central purpose is to outline a provisory route to a new point of view in theory and philosophy of design: Symbol Articulation.

Above all, this study aims to take on the conceptual issues of design through a more subjective light, avoiding the staleness of pragmatism.

Keywords: Symbol Articulation, Philosophy of Design, Meta-Theoretical Structure, Dimension of the Imaginary, Jungian Psychology.

A verdadeira filosofia = compreender aquilo que faz com que o
sair de si seja entrar em si e inversamente.

- M. Merleau-Ponty, *O visível e o invisível*. São Paulo, Perspectiva, 1992, p. 188.

You never really lived until you have read something about
yourself that someone put on a fiction.

- Fictional author.



“Olhares flutuantes” - Marcos Beccari, 2011.

SUMÁRIO

15 Prefácio ou um Ponto de Partida

18 Introdução

- 18 Do problema identificado
- 19 Do escopo e da postura a ser adotada
- 19 Dos objetivos
- 20 Da justificativa e relevância ao Design
- 21 Do método a ser adotado
- 23 Da organização da dissertação
- 27 Referências utilizadas no Prefácio e na Introdução

29 PARTE 1: A CONSTRUÇÃO DE UM SENTIDO ENTRE A VERDADE E O CONHECIMENTO POR UM PERCURSO EPISTEMOLÓGICO

31 1. Conceitos fundamentais para uma Compreensão Geral do Conhecimento

- 31 1.1 | A Concepção de Filosofia
- 43 1.2 | A Concepção da Verdade e o Processo do Conhecimento
- 46 1.3 | Das localizações epistemológicas
 - 49 1.3.1 | Da possibilidade do conhecimento
 - 52 1.3.2 | Da origem do conhecimento
 - 54 1.3.3 | Da essência do conhecimento
- 57 1.4 | Da contextualização histórica
- 75 1.5 | Síntese Reflexiva: o conhecimento e a verdade
- 77 Referências da Parte 01

81 PARTE 2: O PARADIGMA DE UMA FILOSOFIA DO DESIGN

84 2. Retrato da Filosofia do Design

- 85 2.1 | Definição de Filosofia do Design
- 90 2.2 | Instrumental Teórico e Metodológico: uma Estrutura Meta-Teórica
- 98 2.3 | Um breve panorama histórico sobre a Pesquisa em Design
- 104 2.4 | Um breve panorama sobre a Filosofia do Design
 - 110 2.4.1 | Propostas de Construções Teóricas no Design

124 3. Do lado de fora da Filosofia do Design

- 125 3.1 | As perspectivas de Flusser, Baudrillard e Argan sobre o Design
- 148 3.2 | Síntese Reflexiva: Filosofia, Imagem e Design
- 155 Referências da Parte 02

163	PARTE 3: A EXPERIÊNCIA SIMBÓLICA
166	4. Introdução aos Estudos do Imaginário
167	4.1 Imaginário: noções e fundamentos
181	4.2 Imaginário: antecedentes históricos e epistemológicos, precursores e <i>repercussores</i>
199	5. O pensamento simbólico de Carl Gustav Jung
200	5.1 Experiência Simbólica
200	5.1.1 Das formas de lidar com a imagem
204	5.1.2 Da definição de <i>símbolo</i>
210	5.1.3 Da formação do <i>símbolo</i> e a <i>experiência simbólica</i>
219	5.2 Sincronicidade
220	5.2.1 A formulação da hipótese da sincronicidade
227	5.2.2 Sincronicidade e sua <i>dinâmica de significação</i>
233	5.2.3 Sincronicidade enquanto <i>impulso criativo</i>
237	5.3 Articulação Simbólica
238	5.3.1 Subjetividade e Intersubjetividade
241	5.3.2 Doação e Recepção de Sentido
245	5.3.3 Eixo da Sincronicidade
250	5.3.4 Eixo da Articulação Simbólica
257	5.4 Síntese Reflexiva: por uma abordagem simbólica do Design
261	Referências da Parte 03
267	PARTE 4: UMA ABORDAGEM JUNGUIANA APLICADA À FILOSOFIA DO DESIGN
270	6. O Design como Articulação Simbólica
271	6.1 O Paradigma do Design como Articulação Simbólica
271	Nível 10 Ontologia
273	Nível 9 Epistemologia
276	Nível 8 Teoria
277	Nível 7 Processos Internos
278	Nível 6 Processo de Design
280	Nível 5 Métodos e Técnicas
281	Nível 4 Critérios
283	Nível 3 Comportamento dos Elementos
284	Nível 2 Elementos
285	Nível 1 Percepção
286	6.1.1 Síntese Paradigmática
287	6.2 Comparação de Paradigmas
288	6.2.1 Estrutura Meta-Teórica como instrumento de comparação
291	6.2.2 O paradigma do Design Funcionalista
293	6.2.3 Design Funcionalista X Design como Articulação Simbólica
299	6.3 Filosofia do Design
310	6.4 Conclusão
313	Referências da Parte 04

315	APÊNDICE 1: Fundamentos teóricos de C. G. Jung
315	(A) A formulação da hipótese do Inconsciente Coletivo
317	(B) O modelo da concepção junguiana
318	(C) Inconsciente Coletivo
320	(D) Arquétipos
321	(E) Símbolos e função transcendente
323	(F) Pensamento dirigido e pensamento fantasioso
325	(G) Posicionamento filosófico de C. G. Jung
327	(H) A abordagem empírica, fenomenológica e hermenêutica de C. G. Jung
329	(I) Posicionamento científico de C. G. Jung e a noção de Projeção Psíquica
331	(J) Das influências romântica e idealista em C. G. Jung
333	(K) Da falta de sistematização teórica em C. G. Jung
335	(L) Do papel de C. G. Jung ao pensamento contemporâneo: <i>um ceticismo de alma romântica</i>
338	Referências do Apêndice 1
341	APÊNDICE 2: Imaginação Ativa aplicada ao Design
343	(A) Imaginação Ativa: definição e exemplo aplicado ao Design
345	(B) O método das quatro etapas
346	(1) Encontrar uma imagem e estabelecer associações
349	(2) Participar e interagir com a imagem
351	(3) Interpretar e introduzir um juízo de valores
355	(4) Trazer a imagem ao plano concreto
357	Referências do Apêndice 2
359	APÊNDICE 3: Resignificações no paradigma da Articulação Simbólica
360	(A) Símbolo
362	(B) Imaginação
364	Referências do Apêndice 3
365	Posfácio ou por que não é preciso ter olhos para enxergar as coisas
370	Lista geral de referências consultadas

Lista de Ilustrações

23	Fig. 01: Estrutura Meta-Teórica para a Teoria do Design. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Love (2000, p. 305).
24	Fig. 02: Representação Visual da estrutura da Dissertação. Fonte: Elaborado pelo autor.
25	Fig. 03: Legenda da Representação Visual da estrutura da Dissertação. Fonte: Elaborado pelo autor.
45	Fig. 04: Processo do Conhecimento. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Hessen (2003).
46	Fig. 05: Concepção da Verdade. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Hessen (2003).
47	Fig. 06: Mapa Esquemático da estrutura epistemológica de Hessen. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Hessen (2003).
58	Fig. 07: Mapa Epistemo-Genealógica do Conhecimento Ocidental. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de FERREIRA-SANTOS, 1996.
61	Fig. 08: Diagrama Epistemo-Cronológico do Conhecimento Ocidental. Fonte: Elaborado pelo autor. Rotacionado 90º para melhor visualização.
92	Fig. 09: Estrutura Meta-Teórica para a Teoria do Design. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Love (2000, p. 305).
95	Fig. 10: Metáfora do Design como Processo de Informação. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Love (2000, p. 308-309).
96	Fig. 11: Metáfora do Design como Processo Criativo. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Love (2000, p. 310-311).
98	Fig. 12: Diagrama da História da Pesquisa em Design. Fonte: Elaborado pelo autor.
103	Fig. 13: Autores que identificaram o problema da confusão interna na Pesquisa em Design. Fonte: Elaborado pelo autor.
106	Fig. 14: Ciclo paradigmático dos temas recorrentes das pesquisas em Design. Fonte: Elaborado pelo autor.
107	Fig. 15: Panorama cronológico do desenvolvimento da Filosofia do Design. Fonte: Elaborado pelo autor.
113	Fig. 16: Fase Analítica do Modelo para Construção de um Corpo Interdisciplinar e Coerente da Teoria do Design. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Love (2002).
114	Fig. 17: Fase Construtiva-Estrutural do Modelo para Construção de um Corpo Interdisciplinar e Coerente da Teoria do Design. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Love (2002).
119	Fig. 18: Diagrama do Campo do Design. Fonte: FRIEDMAN, 2000 (traduzido e redesenhado pelo autor).

141	Fig. 19: Diagrama dos principais temas abordados em “O Sistema dos Objetos”. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Baudrillard (2008).
143	Fig. 20: Diagrama do subsistema dos Valores dos Objetos segundo Baudrillard. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Baudrillard (2008).
183	Fig. 21: Diagrama ilustrativo do percurso histórico dos Estudos do Imaginário. Fonte: Elaborado pelo autor.
209	Fig. 22: Esquema de síntese das diferenças entre símbolo, signo, metáfora e alegoria. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de CROATTO (2001, p. 101).
230	Fig. 23: Esquema ilustrativo do conceito de Instante Poético Metafísico. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Bachelard (1985).
237	Fig. 24: Diagrama da Dinâmica da Experiência Simbólica. Fonte: Elaborado pelo autor.
244	Fig. 25: Gráfico de Vilém Flusser sobre o processo de criação da realidade através da língua. Fonte: FLUSSER, 2007a, p. 222 (com interferências do autor).
259	Fig. 26: Diagrama da Dinâmica <i>Expansiva</i> da Experiência Simbólica. Fonte: Elaborado pelo autor.
290	Fig. 27: Estrutura Meta-Teórica da Filosofia do Design como instrumento de comparação. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Love (2000, p. 305).
294	Fig. 28: Paradigma do Design como Articulação Simbólica. Fonte: Elaborado pelo autor.
295	Fig. 29: Paradigma do Design Funcionalista. Fonte: Elaborado pelo autor.
301	Fig. 30: Estrutura Meta-Teórica <i>Circular</i> da Filosofia do Design. Fonte: Elaborado pelo autor.
302	Fig. 31: Intersecção Intersubjetiva entre Paradigmas. Fonte: Elaborado pelo autor.
304	Fig. 32: Dimensão Macro da Estrutura Meta-Teórica. Fonte: Elaborado pelo autor.
317	Fig. 33: Esquema ilustrativo da psique humana segundo a concepção junguiana. Fonte: VON FRANZ, 1997, p. 94.

Prefácio ou um Ponto de Partida

O conceito é irrepresentável, mas a imagem é inexplicável. Entre eles há portanto uma distância irreparável. E por isso a imagem vive da nostalgia do texto; e o texto, da nostalgia da imagem (BAUDRILLARD, 2002, p. 8).

Contrariando aquilo que fomos habituados a conceber como a estrutura de uma dissertação de mestrado, tomo a liberdade de iniciar este documento com algo que particularmente sinto falta na maior parte das *introduções*: um verdadeiro ponto de partida. Talvez um *prefácio* – termo comum a publicações literárias e geralmente desnecessário em documentos científicos –, para apresentar algo pertinente e anterior à problemática, ao escopo, aos objetivos e à justificativa da dissertação. Deste modo, embora estejamos situados perante o Design, especificamente frente à sua condição acadêmica, julgo oportuno, antes de adentrar na dissertação em si, traçar algumas premissas que considero essenciais: qual o sentido desta dissertação? O que há por detrás das palavras acadêmicas que nela estão articuladas?

“Todos os homens têm, por natureza, desejo de conhecer: uma prova disso é o prazer das sensações, pois, fora até da sua utilidade, elas nos agradam por si mesmas e, mais que todas as outras, as visuais” (ARISTÓTELES, 1979, p. 11). Essa inclinação natural do homem ao conhecimento imagético, a qual Aristóteles reconheceu há muito tempo atrás, configura em linhas gerais a real inspiração deste trabalho. Mais do que isso, defendo que existe uma espécie de anterioridade ao conhecimento humano – o que é este conhecimento capaz de questionar a si mesmo? Ou o que é o conhecimento do conhecimento? –, pois o ser humano não apenas conhece, mas sabe que conhece. Sabe de suas sensações e sentimentos; sabe especialmente de sua liberdade em *imaginar*, e isso me parece fazer parte da própria possibilidade de *ser* da nossa espécie. Mas o que é este sujeito que tem a capacidade de imaginar e tem conhecimento da sua própria imaginação? Assumindo agora a primeira pessoa do plural, como esclarecer esta nossa capacidade, enquanto *designers*, de imaginar o imaginado e até o não-imaginado por outrem?

Retomando a citação de Baudrillard que inicia esta seção, a *imagem* reside em nossa mente, ou seja, trata-se de uma idealização. Já o *texto* é aquilo que se lê, sendo possível interpretá-lo, modificá-lo. A *imagem* é pura; o *texto* corrompe. A *imagem*, o *ideal*, o *puro*, nos dá sempre um horizonte; o *texto* nos puxa para baixo, explica, tenta nos deixar com os pés no chão. Consequência dessa “luta nostálgica” entre *texto* e *imagem* é a inevitável “distância irreparável” que se alastra entre as diversas áreas do conhecimento, cada qual direcionada a sua própria função, produzindo diferentes *textos*

para as mesmas *imagens*. Trata-se de uma luta sem toque entre *ideal* e *real*, que marca toda a história da filosofia ocidental. Mesmo que não tenhamos consciência suficiente disso, é inegável que o próprio fato de estarmos vivos nos coloca nesta condição. Portanto, os problemas referentes às questões do conhecimento, das suas condições e possibilidades, da sua certeza ou incerteza, da verdade ou do erro, também fazem parte do campo teórico do Design.

Porém, nossa pesquisa revela que há um verdadeiro descaso no Design com relação àquilo que o filósofo alemão Karl Popper chama de *essencialismo*¹: geram-se muitas teorias acerca das palavras e seus significados, mas o fenômeno em si é deixado de lado:

As relações entre a teoria e as palavras usadas em sua formulação são em diversas maneiras análogas às palavras escritas e as letras usadas para escrevê-las (POPPER, 1962, p. 16, trad. nossa).

O problema se torna mais sério e difícil porque não é só uma questão de explicar como se *conhece*, mas principalmente como se *aplica*. É preciso levar em conta que o conhecimento humano enquanto conceito universal difere muito quando aplicado às singularidades nas quais efetivamente acontece, isto é, nas diversas maneiras pelas quais nós, seres humanos, nos relacionamos conosco mesmos e com o mundo no qual estamos inseridos. Somos seres finitos *jogados* nesta tarefa infinita do conhecimento, em situação constante de aprendizado e reflexão. Sendo assim, qualquer área de conhecimento não deve se restringir apenas à criação de conceitos, mas principalmente ao estudo crítico de outros conceitos já consolidados, “modificando-os ou ampliando-os num movimento contínuo de retomada e deslocamento” (FOUCAULT, 2000, p. 8). Não existe *imagem* sem a expectativa de um *texto*, assim como não existe *texto* sem a lembrança de uma *imagem*. Tal relação de interdependência antecede o próprio conhecimento, configurando a questão do *sentido* de se conhecer.

Um único *sentido*, contudo, pode ser visto sob diferentes perspectivas, assim como uma única *imagem* pode manifestar-se em diversos *textos*. Sendo assim, o ponto de vista adotado neste estudo provém dos Estudos do Imaginário, especialmente a perspectiva de Carl G. Jung. Nosso caminho, nossa via, nosso modo de fazer este caminho, será portanto a ótica fenomenológica da psicologia junguiana. Porém, o norte que direciona nossa jornada é a questão do *sentido* na Filosofia do Design, sendo que nosso percurso acontece no chão, num terreno pedregoso, árduo, difícil, com armadilhas e até com convites tentadores para torná-lo mais fácil, mais plano, mais liso. Em nada se parece com um voo bachelardiano; é antes a tentativa de abrir mais uma trilha nas sendas infindáveis do conhecimento.

Conforme a afirmação de que um campo do saber pode apenas “se enraizar em uma cultura quando passa a ser mero conjunto de ideias” (WUTHNOW, 1989, p. 262, trad. nossa), isto é, quando se apresenta como *paradigma*, nossos primeiros passos direcionam-se a uma tentativa de se esboçar uma *imagem* do percurso histórico e

1. Nas palavras do filósofo: “Nunca se esforce demais em levar a sério os problemas sobre palavras e seus significados. O que temos que levar a sério são questões acerca de fatos: teorias e hipóteses, os problemas que eles resolvem e os problemas que eles levantam” (POPPER, 1962, p. 14, trad. nossa).

epistemológico no decorrer do qual o estudo do Design, até então difuso por entre ideias e posturas de pensadores individuais, tem protestado cada vez mais por uma atitude filosófica e unificada. Em um segundo momento, será como se estivéssemos transpondo um romance literário para uma adaptação cinematográfica: a psicologia junguiana representaria o romance, a Filosofia do Design constituiria um novo cenário e um novo contexto, enquanto que o conteúdo desta pesquisa representaria o *script*, sendo que o que se fala e acontece nesse filme deverá ser entendido, compreendido e interpretado tanto por aqueles que conhecem a *história original* quanto por aqueles que a desconhecem. Sem este cuidado em não distorcer o *sentido* da obra original, a história não será a mesma. Noutras palavras, somente com uma análise preliminar sobre o que é o “mito” do Conhecimento Ocidental – aquele da *formiga e da cigarra*, conforme metaforiza Kirinus (1992) – que será possível levantarmos uma discussão que nos ofereça os fundamentos necessários para a compreensão dos pressupostos junguianos aplicados à Filosofia do Design. Com relação a nossa *adaptação conceitual*, embora se trate de um texto dissertativo, também construiremos um plano de fundo metafórico, tal como Ricoeur (1996, p. 104) descreve: “o desvelamento de um modo possível de olhar para as coisas”².

2. Segundo Ricoeur (1996, p. 104), “aquilo de que importa aproximar-se é o sentido do próprio texto, concebido de um modo dinâmico como a direção do pensamento aberta pelo texto. Por outras palavras, aquilo de que importa apropriar-se nada mais é do que o poder de desvelar um mundo, que constitui a referência do texto”.

Acima de tudo, acreditamos que é somente no exercício da reflexão crítica que ocorre o distanciamento e a reviravolta necessários para o crivo de um *sentido* significativo. E o pensamento autocrítico se opõe à ideia de “solução” – objeto este que muitos veem como sendo a finalidade última do Design –, pois a tarefa da reflexão não é solucionar nada, antes disso é *problematizar*, no sentido de instaurar um diálogo permanente em nosso próprio pensamento e, sobretudo, no pensamento coletivo. Neste caso, a tentativa de se discutir a Filosofia do Design sob a ótica dos Estudos do Imaginário, particularmente a de Carl Gustav Jung, configura-se apenas como uma reflexão, provisória *a priori*, que visa demonstrar que é possível desenvolver uma analogia inusitada e construtiva. Especialmente com as teorias do Imaginário, é possível estabelecer uma abordagem metodológica que contemple múltiplas disciplinas e, ao mesmo tempo, contrapõe-se a elitismos científicos na medida em que ultrapassa valores estritamente racionais e empiristas.

A partir disso, algumas questões podem surgir: como o campo do Design tem se comportado frente às diferentes abordagens vindas “de fora” e quais as implicações (problemas e contribuições) que tais abordagens podem nos trazer? Embora essas duas questões provenham diretamente da postura *interdisciplinar* adotada neste trabalho, elas serão deixadas em aberto para posteriores análises e desdobramentos. Por ora, e reassumindo a primeira pessoa do singular, espero apenas que os resultados desta pesquisa contribuam na forma de uma nova reflexão acerca do perfil *inter*, *multi* e *transdisciplinar* que o Design vem a cada dia assumindo em seu campo de pesquisa e atuação.

Introdução

Um filósofo que formou todo o seu pensamento atendendo-se aos temas fundamentais da filosofia das ciências, que seguiu o mais exatamente possível a linha do racionalismo ativo, a linha do racionalismo crescente da ciência contemporânea, deve esquecer o seu saber, romper com todos os hábitos de pesquisas filosóficas, se quiser estudar os problemas propostos pela imaginação poética (BACHELARD, 1988).

Do problema identificado

O problema abordado nesta pesquisa foi identificado dentro da esfera do Design enquanto área do conhecimento e se configura na possibilidade de encará-lo sob o ponto de vista dos Estudos do Imaginário¹, especialmente na abordagem de Carl Gustav Jung. Parte-se da constatação de que o Design apresenta uma definição *indeterminada* sobre si mesmo – prova disso é o fato de “qualquer publicação sobre Design necessitar, sempre em seu início, a definição daquilo que o autor entende pelo termo” (NIEMEYER, 2007. p. 23). As definições apresentadas podem ser completamente opostas, sendo que, “na maior parte das vezes, [os autores] não chegam a discutir opiniões – simplesmente partem de um ponto que dão por absoluto” (SILVA, 2002, p. 5). Mas qual seria a localização epistemológica² do Design? Se não há uma definição clara do tema, como se pode produzir conhecimento acerca dele (o que justificaria o seu papel na academia)? Embora este problema não seja recente, alguns autores contemporâneos têm procurado “mapear” tudo aquilo que é chamado de “Teoria do Design”, no intuito de construir uma possível “Filosofia do Design” que possa responder a tais questionamentos.

Entre estes autores, destacam-se os teóricos Terence Love, Per Galle e Nigel Cross, todos pesquisadores de Design. O ponto em comum que pode ser identificado em tais pesquisadores reside na seguinte prerrogativa: o Design como objeto de estudo e os problemas nele contidos são geralmente encarados sob a postura científica clássica (positivista e empirista) e, mais recentemente, sob a postura pragmatista e pós-positivista. Por outro lado, alguns pensadores como Vilém Flusser, Jean Baudrillard e Giulio Carlo Argan, provenientes de outras áreas (Filosofia, Sociologia e História), enxergam o Design como um projeto *falido* – ou ao menos ainda não compreendido –, como algo que pretendia ser absolutamente objetivo e conciso e acabou sendo fortemente questionado.

Acreditamos que o instrumental teórico do positivismo puro, postulado por Auguste Comte e David Hume, corre o risco de mecanizar-se numa moldura inviolável que procura explicar tudo, isto é, busca ser perfeita em si. Embora a “verdade lógica e racional do pensamento [positivista] (...) coloca o indivíduo num pedestal firme e seguro” (KIRINUS, 1992, p. 39), tal pensamento efetivamente subestima “o tecido mítico

1. Cf. PITTA, 2005. P. 13-14.

2. Epistemologia ou Teoria do Conhecimento é um ramo da Filosofia que trata dos problemas filosóficos relacionados à crença e ao conhecimento, explorando as diversas posturas metodológicas existentes nas áreas do conhecimento. Para uma visão mais detalhada, Cf. HESSEN, 2003.

social e a capacidade intuitiva, ontológica e imaginativa do homem” (idem). De modo semelhante, a tradição pragmatista segue o ideal por uma ciência ordeira e progressista, manifestando-se por meio de uma taxonomia infinita da existência (como o sistema filosófico de Charles S. Peirce, um dos fundadores do pragmatismo, por exemplo). Ao contrário disso, acreditamos que o ser humano não é uma espécie de “juiz” ou “cartógrafo” da realidade e, deste modo, uma “boa ciência” não deve sistematizar a realidade de maneira tão sistemática e totalizadora.

Seguindo este viés, é possível levantar algumas questões imanentes aos problemas estabelecidos e que pretendemos responder no decorrer da pesquisa:

- Quais as alternativas existentes frente à tradição modernista-pragmatista no campo do Design?
- Como os Estudos do Imaginário, especialmente a teoria junguiana, se posicionam em meio às posturas epistemológicas?
- Como a perspectiva junguiana pode ser aplicada à Filosofia do Design e, por conseguinte, quais são suas possíveis contribuições ao Design?

Do escopo e da postura a ser adotada

O que aqui se propõe, uma vez estabelecido esse cenário, restringe-se à tentativa de se encarar o Design como uma dimensão simbólica, de maneira similar à abordagem proposta por Mizanuk (2009). Os estudos acerca do Imaginário e do Simbólico apresentam-se essencialmente sob uma postura hermenêutico-fenomenológica, ainda que através de uma variada gama de abordagens disciplinares, acessadas por diferentes métodos. Isso se deve à concepção de que o homem e o mundo não se relacionam de maneira direta, mas através de imagens, do “mundo das aparências”, compreendendo assim o aspecto da “incognoscibilidade das coisas” que, por sua vez, caracteriza a Fenomenologia (HESSEN, 2003, p. 86). Especificamente na perspectiva junguiana, a dimensão simbólica faria a mediação entre o homem e o mundo, tanto quanto entre o consciente e o inconsciente, sendo as experiências simbólicas aquilo que estabelece um sentido entre a realidade impessoal-atemporal e a realidade individual e subjetiva³.

Tais premissas pressupõem encarar o objeto de estudo, neste caso a estrutura e a dinâmica das teorias do Design, não mais como um modelo concreto que apresenta soluções universais, mas sim como uma abordagem subjetiva e simbólica baseada em um mundo de percepções distintas e, ao mesmo tempo, *enraizadas* sob um mesmo solo.

3. Seguindo os pressupostos de Jung, o símbolo é uma experiência arquetípica (coletiva) que recebe uma “roupagem” subjetiva de um indivíduo ou de uma determinada cultura (Cf. JUNG, 2006).

Dos objetivos

Nosso objetivo geral delimita-se em propor uma Estrutura Meta-Teórica de aplicação da abordagem junguiana à Filosofia do Design. A proposta da “Meta-Teoria

do Design” desenvolvida por Love (2000) apresenta-se como guia para a exploração, análise crítica e comparação dos problemas contidos em teorias existentes no Design. Entretanto, este modelo nos servirá mais como instrumento metodológico do que sistema analítico-comparativo, uma vez que nosso principal objetivo é formular uma estrutura dinâmica que apresente as implicações da abordagem proposta. Assim sendo, os objetivos específicos podem ser listados seguindo a ordem estabelecida abaixo:

- Identificar as posturas epistemológicas predominantes nas teorias de Design;
- Levantar as possíveis contribuições e aplicações, após um “distanciamento” do campo teórico do Design, da abordagem junguiana à Filosofia do Design;
- Associar as contribuições e aplicações identificadas aos diferentes níveis de meta-abstração contidos na Estrutura Meta-Teórica proposta por Love (2000);
- Propor uma Estrutura Meta-Teórica como forma de aplicação da abordagem junguiana à Filosofia do Design;

Desde já a distinção dos termos *Teoria do Design* e *Filosofia do Design* se mostra necessária. Partiremos inicialmente da concepção de Love (2000, p. 294): *Teoria do Design* configura uma disciplina que investiga Metodologia de Design, Métodos de Design, História do Design, entre outros estudos que atribuem um papel, uma coerência e uma validade ao Design enquanto área de pesquisa; *Filosofia do Design*, por outro lado, constitui uma disciplina à parte que procura investigar a Teoria do Design como seu objeto de estudo. No decorrer de nossa investigação, contudo, esta última noção adquirirá novos significados.

Da justificativa e relevância ao Design

Bachelard (1990, p. 55) considera que somente sob a ótica dos Estudos do Imaginário “a imaginação é essencialmente aberta e evasiva”. Segundo Love (2000, p. 309), por outro lado, o conceito de imaginação é geralmente encarado no Design (que por sua vez é muitas vezes entendido como *processo de informação*) como “codificação da informação dentro de uma estrutura atomística e determinista”. Esta nítida diferenciação, dentre as várias outras a serem melhor exploradas, justifica o presente interesse pelo estudo acerca do diálogo entre a consciência e a inconsciência humana através dos símbolos.

A relevância desta proposta reside, pois, na própria abordagem dos Estudos do Imaginário com relação ao Design, especificamente naquilo que se refere à teoria junguiana e a Filosofia do Design. Embora se reconheça a existência de alguns estudos sobre Fenomenologia aplicada ao Design⁴, nota-se que os Estudos do Imaginário configuram um ponto de vista ainda pouco explorado em nosso campo. Deste modo, assistimos a uma contribuição construtiva às pesquisas em Design ao partirmos do

4. Ver, por exemplo, GROENEWALD, 2004 e SANTOS, 2008.

pressuposto de que a abordagem junguiana oferece uma visão mais flexível e subjetiva do que as de caráter marcadamente pragmatista ou positivista.

Desta feita, devemos salientar que o campo teórico no qual nossa pesquisa se insere, *Philosophy of Design* (Filosofia do Design), é ainda pouco conhecido no Brasil. Prova disso é a inexistência de traduções das publicações do Prof^o Dr^o Terence Love (*Curtin University*, Austrália), um dos fundadores e mais reconhecidos representantes de tal disciplina. O que particularmente nos interessa, neste íterim, é a lacuna deixada em aberto na concepção de Design adotada por Love (2002): uma *função primária* do ser humano, semelhante ao *pensamento* e ao *sentimento*. Logo, nosso trabalho representa uma tentativa pontual de dar continuidade a uma linha de pesquisa ainda inexplorada no Brasil, residindo na abordagem junguiana os fundamentos investigativos a serem por nós adotados. Seguindo tais fundamentos, o Design enquanto função primária do ser humano estaria intimamente ligado à *articulação simbólica* exercida, de maneira simultaneamente individual e coletiva, pelo ser humano.

A escolha de Carl Gustav Jung como suporte teórico, necessário dizer, não se deve apenas à sua “transversalidade” e profundidade psicológica, mas sobretudo por continuar sendo inserido e reforçado no pensamento mais atual dos Estudos do Imaginário. Porquanto a teoria junguiana possibilita múltiplas abordagens, podendo ser inserida em diversas problemáticas e sob diferentes ângulos disciplinares, acreditamos que sua inserção no campo do Design se faz possível. Mais do que isso, a abordagem junguiana permite-se também ser explorada, inversamente, a partir da dimensão do Design, sendo este visto como um modo de ressignificar o mundo. O aspecto que torna esta proposta relevante, portanto, é o interesse pelo estudo do sentido existente nas configurações simbólicas que formatam as maneiras de pensar e que, expressas através do Design, instituem o homem e o seu meio.

Do método a ser adotado

Aquilo que se costuma designar por *método científico* é algo que se aproxima da ideia de um conhecimento rigoroso, sistemático, universal e autoexplicativo. Conforme veremos no decorrer deste trabalho, muito se tem refletido, analisado e criticado sobre os métodos de Design, especialmente com a discussão acerca da Filosofia do Design. De todo modo, acreditamos que o método, em seu sentido mais amplo (caminho para chegar a um fim), é indispensável em qualquer projeto acadêmico, mesmo que suas classificações científicas não sejam tão incisivas para descrever, por exemplo, a abordagem aqui proposta. Sendo assim, delinearemos a seguir algumas características do método que sustentará todo o desenvolvimento de nosso estudo.

Primeiramente, a abordagem se configura de maneira puramente **teórica**, podendo ser assim caracterizada a sua natureza, segundo Silva e Menezes (2005). Isso se deve à ausência de experimentos e à instalação de uma “meta-análise” teórica, sem a pretensão

de uma aplicação e uma explicação imediatas acerca dos resultados obtidos.

O método também pode ser considerado **qualitativo** e **exploratório** por encarar o problema de modo crítico-analítico, apresentando-o de forma descritiva e, respectivamente, por restringir-se a um levantamento bibliográfico no intuito de tornar o problema explícito e construir hipóteses (idem). Neste sentido, o caráter desta pesquisa é puramente exploratório, formado pela revisão e integração de conteúdos “eccléticos”, enfatizando ideias que demonstram evidências/relações/intersecções na tentativa de fundamentar intencionalmente um raciocínio que estimule a compreensão.

Tal intencionalidade se dá através de um **discurso explicativo-indutivo**, isto é, com a descrição e articulação de ideias que induzem a uma determinada postura e, conseqüentemente, a uma determinada linha de raciocínio direcionada aos objetivos. Sobre a postura em si, Gil (*apud* SILVA; MENEZES, 2005) a chamaria de *Fenomenológica*, uma vez que o método admite múltiplas interpretações acerca de um objeto de estudo. Porém, nossa revisão bibliográfica nos mostra que o termo “fenomenologia” não deve ser resumido a isso e, portanto, não descreve de maneira incisiva a postura metodológica aqui adotada.

Na tentativa de explicar o nosso método de modo mais preciso, e procurando resumir nossa principal estratégia de ação, o definiremos como uma **“Dinâmica de Distanciamento e Articulação”**: afastamento do campo teórico vigente (Design) e articulação posterior de dois campos teóricos, neste caso a teoria junguiana e o modelo da Estrutura Meta-Teórica (LOVE, 2000). Assim sendo, os procedimentos técnicos adotados são restritamente **bibliográficos** (Cf. GIL, 1999 *apud* SILVA; MENEZES, 2005, p. 27), isto é, nos apoiaremos apenas no relato de outros estudos já realizados. Por fim, no que se refere aos objetivos da revisão de literatura, esta pesquisa pode ser classificada como **“Estado da Arte e Revisão Teórica”** (Cf. LUNA, 1997 *apud* SILVA; MENEZES, 2005, p. 37-38), por respectivamente documentar o que está sendo feito atualmente acerca do campo em estudo e, principalmente, por inserir dois quadros teóricos de referência, uma vez que o problema pode ser derivado de várias teorias ou por elas ser explicado.

Consideramos que a eficácia de um método de investigação reside justamente na diversidade de sua aplicação a objetos e circunstâncias diferentes, apresentando como identidade um invariante que lhe é recorrente, que se configura sempre de novo como se este método contivesse uma espécie de característica que lhe é própria. Deste modo, o método fenomenológico pode ser aqui apreciado como um “plano de fundo”: embora os procedimentos e objetivos se apresentem de maneira clara e objetiva, nossa tentativa é a de fazer uma “projeção” à frente do texto em si, uma espécie de “deslocamento” controlado do assunto. Com isso, notaremos que nossa última grande etapa se refere ao cerne deste projeto, constituindo-se pelo direcionamento das analogias e convergências entre os estudos junguianos e o Design a uma abordagem filosófica do Design. Para tanto, a Estrutura Meta-Teórica proposta por Love (2000) será adotada como **instrumento de articulação**, na medida em que permite organizar as ideias da abordagem junguiana em diversos níveis de aplicação à Teoria do Design. Tal estrutura é formada por 10 níveis que partem da percepção da realidade, passam pelos objetos de estudo e pelo processo de

Design e chegam às questões filosóficas do Design (LOVE, 2000, p. 305-307), conforme podemos visualizar a seguir (Fig. 01):

Estrutura Meta-Teórica para a Teoria do Design (LOVE, 2000, p. 305)

01	Percepção direta de realidades
02	Descrição dos objetos
03	Comportamento dos elementos
04	Mecanismos de escolha
05	Métodos de Design
06	Estrutura de Processos de Design
07	Teorias sobre Processos Internos dos Designers e colaborações
08	Teorias Gerais do Design
09	Epistemologia da Teoria do Design e da Teoria dos Objetos
10	Ontologia do Design

Percepção

Objetos de estudo

Processo de Design

Questões Filosóficas do Design

Fig. 01: Estrutura Meta-Teórica para a Teoria do Design.
Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Love (2000, p. 305).

Deste modo, o enfoque que será dado no final da pesquisa contemplará os 10 níveis de meta-abstração, sendo necessário desde já apresentarmos brevemente os procedimentos a serem seguidos em cada nível. O primeiro nível, referente à percepção da realidade, deverá expor a “função de dar significado às coisas” através de uma relação entre o homem e o mundo mediada por *imagens*. Os níveis 2 e 3, referentes aos objetos de estudo, deverão delinear os modos pelos quais é possível descrever o comportamento dos objetos de Design através das dinâmicas de significação por eles proporcionadas. Do nível 4 ao nível 7, procuraremos encarar o processo de Design como uma *articulação simbólica*, uma ação discursiva sujeita ao dinamismo de nossas experiências subjetivas. Finalmente, nos níveis 8, 9 e 10, que concernem às questões filosóficas do Design, discutiremos sobre os fundamentos epistemológicos e ontológicos que sustentam a concepção do Design enquanto *Articulação Simbólica* – uma atividade inerente ao ser humano de construir um sentido significativo para si e para o mundo, tornando-se *co-autor* de seu próprio entorno.

Da organização da dissertação

Nosso estudo encontra-se organizado em quatro partes, cujos capítulos e conteúdos são brevemente descritos a seguir (Fig. 02 e 03).

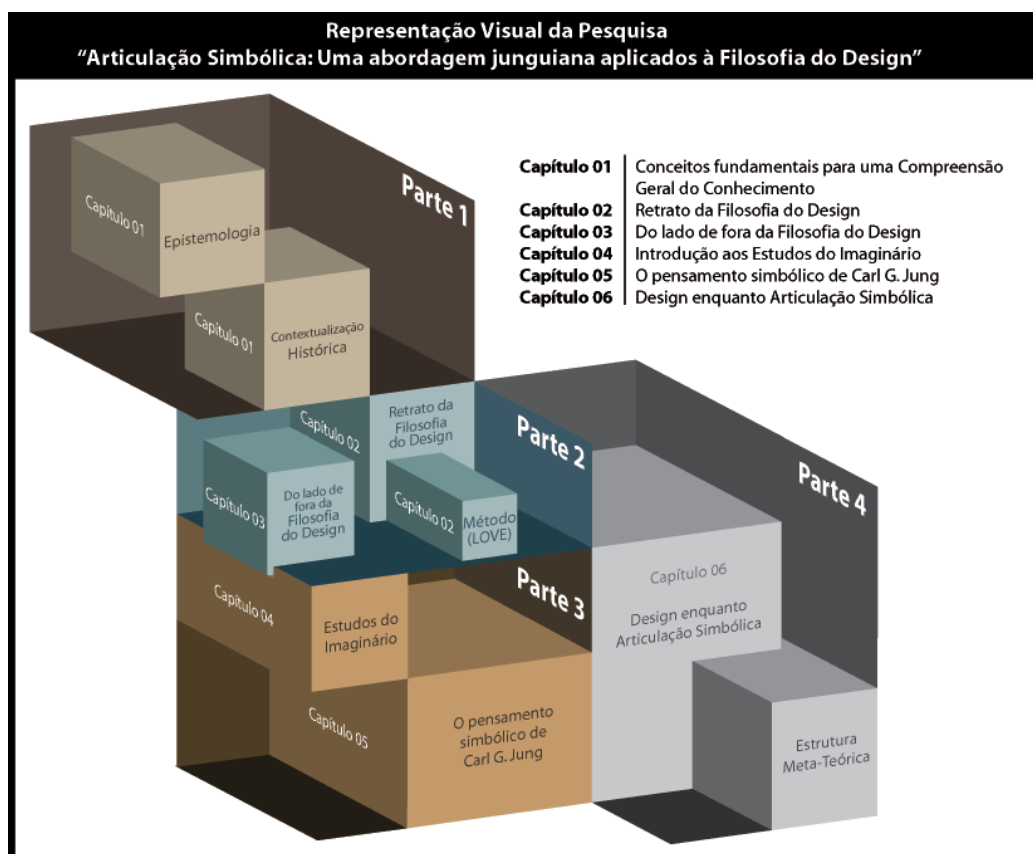


Fig. 02: Representação Visual da estrutura da Dissertação.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Iniciando nossa pesquisa, a **parte 1** - “*A construção de um sentido entre a verdade e o conhecimento por um percurso epistemológico*” procura estabelecer uma introdução simplificada e acessível, porém estritamente didática, à história da filosofia ocidental, oferecendo especial atenção às posturas epistemológicas consolidadas na filosofia moderna e suas principais repercussões ao pensamento contemporâneo. A pauta em questão pretende apenas cumprir definitivamente com o único objetivo associado à esta primeira etapa: elucidar os conceitos filosóficos para o entendimento posterior de nosso Objeto de Estudo (Filosofia do Design) e de nosso Foco de Estudo (abordagem junguiana).

Partindo para a **parte 2** – “*O paradigma de uma Filosofia do Design*”, construiremos um panorama geral sobre os recentes contornos filosóficos que alguns pesquisadores têm traçado em nosso campo. Inicialmente, descreveremos nosso instrumental teórico e metodológico já apresentado resumidamente aqui na Introdução. Trata-se do método Meta-Teórico proposto por Love (2000), desde o conceito de metáforas como abstrações de meta-nível até os exemplos de aplicação metodológica estabelecidos pelo autor. Logo em seguida, construiremos um breve panorama histórico e crítico-analítico sobre as teorias até então construídas no Design. Por fim, contando com o filósofo Vilém Flusser, o sociólogo Jean Baudrillard e o historiador Giulio Carlo Argan, analisaremos como alguns pensadores provenientes de outros campos teóricos encaram o Design, contrapondo-os assim com a visão apresentada no capítulo anterior. Tentaremos sinalizar nesta etapa

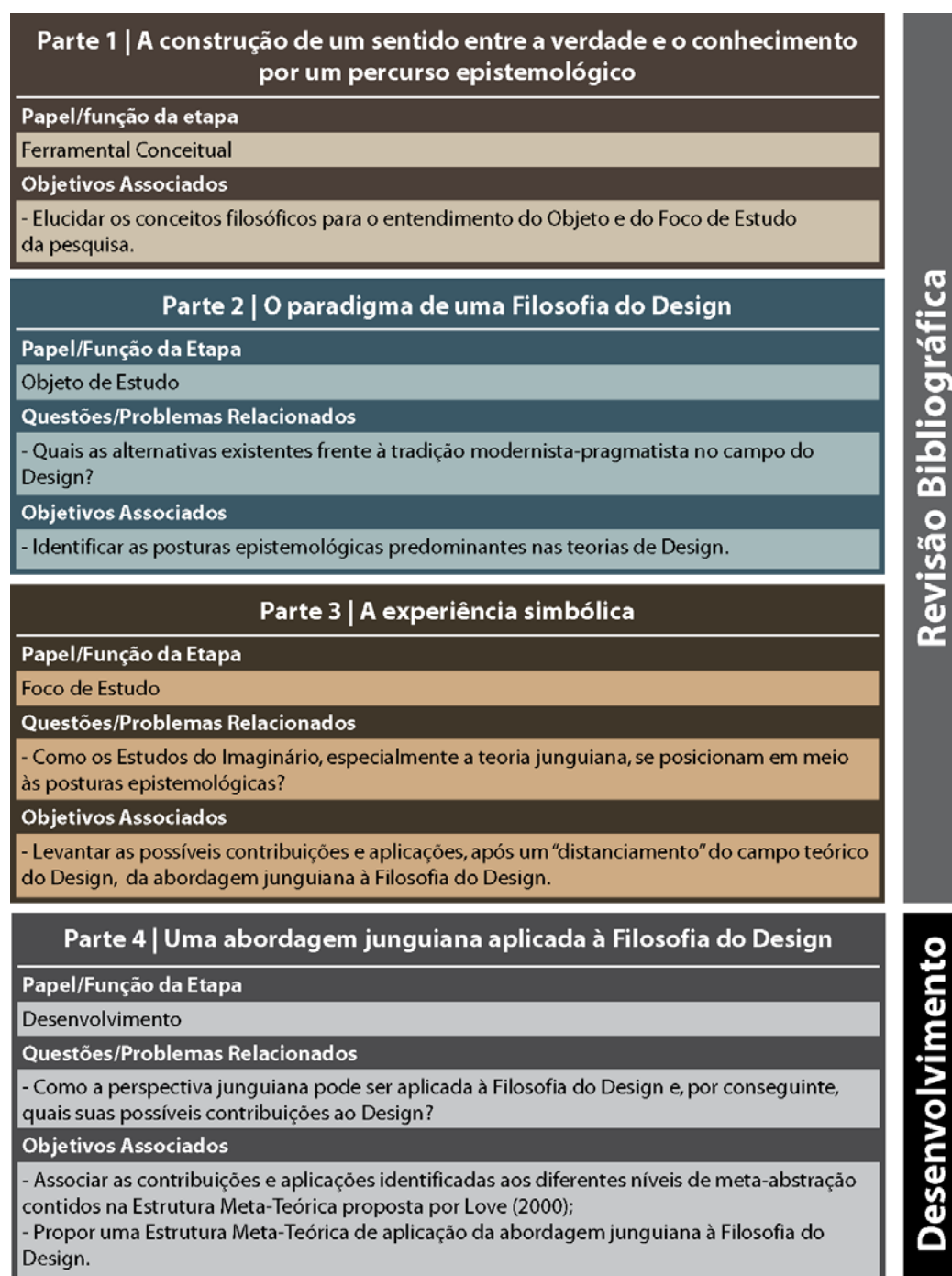


Fig. 03: Legenda da Representação Visual da estrutura da Dissertação.

Fonte: Elaborado pelo autor.

a decadência da lógica empírico-modernista no campo do Design, complementando em seguida com algumas das poucas *pontes* construídas no cenário nacional que já relacionam Design aos Estudos do Imaginário.

A **parte 3** – “*A experiência simbólica*” será inaugurada pelo capítulo intitulado “*Introdução aos Estudos do Imaginário*”, onde trataremos de organizar e sintetizar as principais ideias dos teóricos que compõem os Estudos do Imaginário, procurando desde já definir como tais teóricos se posicionam em relação às posturas epistemológicas descritas na primeira etapa de nosso trabalho. A partir disso, direcionaremos nossa leitura estritamente para “*O pensamento simbólico de Carl G. Jung*”, dedicando especial

atenção aos conceitos de *Símbolo* e *Sincronicidade* e aprofundando-nos no principal eixo teórico a ser contemplado neste trabalho: a dinâmica da experiência simbólica e a noção de *articulação simbólica*.

Encerrando toda a revisão bibliográfica até então levantada, a **parte 4** – “*Uma abordagem junguiana aplicada à Filosofia do Design*” finalmente apresentará o desenvolvimento em si da abordagem proposta neste estudo. Nesta etapa, tentaremos efetivamente cumprir com nosso principal objetivo: propor uma nova estrutura meta-teórica de aplicação da abordagem junguiana à Filosofia do Design. Assim, após associarmos as contribuições identificadas no capítulo anterior aos diferentes níveis meta-teóricos, detalharemos os 10 níveis da estrutura proposta. Ainda nesta etapa, retomaremos as principais correlações estabelecidas entre o campo do Design e a teoria junguiana, assim como a razão pela qual a presente pesquisa se faz relevante.

Por fim, encerraremos nosso estudo com considerações finais e críticas resultantes deste trabalho teórico-exploratório, sem deixar identificar as lacunas remanescentes de uma pesquisa que se pretende científica (e portanto refutável) e apontar um dos possíveis desdobramentos deixados em aberto pela mesma – a saber, a revisão do conjunto temático que concerne à “Filosofia do Design” por meio da perspectiva decorrente da abordagem proposta neste trabalho.

REFERÊNCIAS UTILIZADAS NO PREFÁCIO E NA INTRODUÇÃO

- ARISTÓTELES. *Metafísica* (Livros I e II). Tradução de Vincenzo Cocco. In: **Os pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1979, p. 11.
- BACHELARD, G. **A poética do espaço**. Tradução de A. D. Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- _____. **O ar e os sonhos: Ensaio sobre a imaginação do movimento**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- BAUDRILLARD, J. **Cool memories IV**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.
- FOUCAULT, M. Arqueologia das ciências e história dos sistemas de pensamento. In: **Coleção Ditos e Escritos**, vol. II. Manual Barros da Motta (org). Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.
- GROENEWALD, T. A phenomenological research design illustrated. In: **International Journal of Qualitative Methods**, vol. 4, no. 1, 2004, p. 1-25.
- HESSEN, J. **Teoria do Conhecimento**. Tradução de J. V. Cuter. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- JUNG, C. G. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. IX/I. Petrópolis: Vozes, 2006.
- KIRINUS, G. V. **Entre-vivendo a conspiração mito-poética na criança pós-moderna**. Dissertação orientada por Eliana Yunes. Departamento de Letras da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - Mestrado em Literatura Brasileira. Rio de Janeiro: PUC-RJ, jul. 1992.
- LOVE, T. Philosophy of Design: A Meta-theoretical Structure for Design Theory. In: **Design Studies**, 21, 2000, p. 293-313.
- _____. Constructing a coherent cross-disciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues. In: **Design Studies**, 23, 2002, p. 345-361.
- MIZANZUK, I. A. O Conceito do Design na época de sua indeterminação epistemológica. In: **Anais do V Congresso Internacional de Pesquisa em Design**. Bauru: FAAC – UNESP, 10-12 out. 2009, pp. 84-90.
- NIEMEYER, L. **Design no Brasil: Origens e instalação**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2007.
- PITTA, D. P. R. **Iniciação à Teoria do Imaginário de Gilbert Durand**. Rio de Janeiro: Editora Atlântica, 2005. Cap. 1, p. 13-14.
- POPPER, K. R. **Conjectures and Refutations: The Growth of Scientific Knowledge**. New York: Basic Books, 1962.
- RICOEUR, P. **Teoria da interpretação**. Tradução de Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1996.
- SANTOS, R. G. dos. Design e fenomenologia: pensando o método por meio de uma leitura sobre experiência, vivência e intuição. In: **Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: AEnD-BR, vol. 1, 8-11 out.

2008, p. 246-250.

- SILVA, E. L. da; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. Florianópolis: UFSC, 2005.
- SILVA, M. R. P. Por uma teoria do desenho projetual. In: **Anais do P&D. Design 2002, I Congresso Internacional de Pesquisa em Design e V Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. Brasília: AEnD-BR, vol. 1, 2002, p. 8, CD-Rom
- WUTHNOW, R. **Meaning and Moral Order. Explorations in Cultural Analysis**. Berkeley, University of California Press, 1989.

**A CONSTRUÇÃO DE UM SENTIDO
ENTRE A VERDADE E O CONHECIMENTO
POR UM PERCURSO EPISTEMOLÓGICO**

parte 01

Quando o anjo ouviu pela primeira vez o riso do demônio, foi tomado de estupor. (...) O anjo compreendeu claramente que esse riso era dirigido contra Deus e contra a dignidade de sua obra. Sabia que tinha de reagir rapidamente, de uma maneira ou de outra, mas sentia-se fraco e sem defesa. Não conseguindo inventar nada, imitou seu adversário. (...) enquanto o riso do diabo mostrava o absurdo das coisas, o anjo, ao contrário, queria alegrar-se por tudo aqui embaixo ser bem ordenado, sabiamente concebido, bom e cheio de sentido.

Assim, o anjo e o diabo se enfrentavam e, mostrando a boca aberta, emitiam mais ou menos os mesmos sons, mas cada um expressava, com seu ruído, coisas absolutamente contrárias. E o diabo olhava o anjo rir, e ria cada vez mais, cada vez melhor e cada vez mais francamente, porque o anjo rindo era infinitamente cômico.

Um riso ridículo é um desastre. No entanto, os anjos ainda assim obtiveram um resultado. Eles nos enganaram com uma impostura semântica. Para designar sua imitação do riso e o riso original (o do diabo), existe apenas uma palavra. Hoje em dia nem nos damos conta de que a mesma manifestação exterior encobre duas atitudes interiores absolutamente opostas. Existem dois risos e não temos uma palavra para distingui-los (KUNDERA, 1987, p. 61-62).

A metáfora do “riso” ilustra a profunda desconfiança de Milan Kundera com relação às representações harmônicas e totalizantes da realidade, como um modo de ocultar as contradições e imperfeições humanas. O riso do anjo reafirma aquilo que é bom e verdadeiro, excluindo todo o resto (TAVARES, 2008). O riso do diabo, por outro lado, seria a desforra e o consolo de quem foi expulso do paraíso (idem). Mas o que nos motiva a trilhar um possível caminho pela história do Conhecimento é a ambiguidade constantemente presente no riso humano, isto é, a dificuldade que temos em distinguir o que é verdadeiro e o que é falso.

Uma vez mergulhados na cultura ocidental, visitaremos brevemente nossas principais raízes filosóficas para tentarmos compreender a procedência daquilo que chamamos de “conhecimento” e “verdade”. Deste modo, em um primeiro momento apresentaremos algumas das possíveis definições de “Filosofia” e qual é a concepção adotada neste trabalho. Em seguida, recorreremos a Hessen (2003) para construirmos um entendimento preliminar acerca do “conhecimento” e da “verdade” e, a partir disso, visitaremos algumas das diversas localizações epistemológicas. Desta feita, buscaremos contextualizar os fundamentos até então abordados em um panorama histórico, sobretudo introdutório, acerca da construção do conhecimento ocidental. Por fim, encerraremos esta revisão da teoria geral do conhecimento com uma síntese crítica, antecipando assim alguns traços do conteúdo a ser contemplado nas etapas posteriores deste trabalho.

1. Conceitos fundamentais para uma Compreensão Geral do Conhecimento

O conhecimento é um conceito filosófico central e os filósofos sempre insistem na necessidade de definir seus termos. É assim surpreendente, e talvez chocante, que até o final do século XX quase todos os filósofos usassem as palavras ‘conhecimento’ e ‘conhecer’ sem nem tentar defini-las. A maioria dos filósofos pensava que havia uma definição simples e óbvia: uma convicção é conhecimento se é verdadeira e razoável. Então, nos anos 1960, instigados por um texto curto de Edmund Gettier, os filósofos de repente acordaram para o fato de que essa resposta não era tão óbvia nem verdadeira.

Há muitos casos de convicções verdadeiras e razoáveis que não chamaríamos de conhecimento. Suponha, por exemplo, que um amigo muito confiável lhe conte uma história maliciosa, em que você acredita. Seu amigo está mentindo, pela única vez na vida, mas a fofoca por acaso é verdadeira. Sua convicção é verdadeira e razoável (porque seu amigo em geral é confiável), mas não é conhecimento.

Os filósofos começaram então a trabalhar e produziram muitas definições possíveis de conhecimento, que se provaram vulneráveis a contraexemplos cada vez mais complicados e sutis. Mas, em vez de desistir ou tentar mudar de rumo, numerosos filósofos continuam refinando suas definições e gerando mais contraexemplos.

Será que isso é um escândalo tão grande quanto nem tentar encontrar uma definição? (MORTON, 2009, p. 75).

1.1 | A Concepção de Filosofia

Filosofia é definida por Chauí (2010, p. 23) como sendo a “busca do fundamento (princípios, causa e condições) e do sentido (significação e finalidade) da realidade em suas múltiplas formas”. Disso resultam pelo menos outras quatro possíveis definições para Filosofia. A primeira delas é a de *visão de mundo*: “um conjunto de ideias, valores e práticas pelos quais uma sociedade apreende e compreende o mundo e a si mesma” (CHAUI, op. cit., p. 22). De acordo com a autora, trata-se de uma possibilidade demasiado ampla e genérica por não distinguir a Filosofia da religião, arte, ciência, etc. A segunda possível definição é a de *sabedoria de vida*, isto é, a Filosofia como uma *escola da vida* ou uma *arte do bem-viver* que nos conduziria a uma vida justa, sábia e feliz. Neste caso, trata-se daquilo que o *senso-comum* espera da Filosofia – uma espécie de sabedoria interior –, mas não do que é e do que faz a Filosofia (idem). A terceira possibilidade seria encarar a Filosofia como sendo um *esforço racional* para conceber o Universo como uma totalidade ordenada e dotada de sentido. Trata-se da suposição de que tudo o que existe está estruturado ou ordenado de maneira lógica, havendo um sentido e uma finalidade compreensível pelo pensamento humano.

O problema desta concepção, conforme argumenta Chauí, é sua *pretensão totalizadora* que, além de eleger a Filosofia como sendo a única disciplina capaz de abranger a totalidade dos conhecimentos, contraria a multiplicidade de interpretações e perspectivas que é própria do campo da Filosofia e também necessária à construção do conhecimento. Por fim, a possível definição que, para Chauí, mais se aproxima da Filosofia em si é a de *fundamentação teórica e crítica* dos conhecimentos e das práticas. Deste modo, o filósofo se ocuparia com o estudo dos princípios e condições de um conhecimento que pretende ser racional e verdadeiro, distinguindo a Filosofia das demais atividades relacionadas ao conhecimento humano. A Filosofia, portanto, é considerada por Chauí como sendo um conjunto de fundamentos teóricos a respeito da realidade externa ao pensamento e acerca da realidade interna aos seres humanos.

A filosofia não é ciência: é uma reflexão sobre os fundamentos da ciência, isto é, sobre procedimentos e conceitos científicos. Não é religião: é uma reflexão sobre os fundamentos da religião, isto é, sobre as causas, origens e formas das crenças religiosas. Não é arte: é uma reflexão sobre os fundamentos da arte, isto é, sobre os conteúdos, as formas, as significações das obras de arte e do trabalho artístico. Não é sociologia nem psicologia, mas a interpretação e avaliação crítica dos conceitos e métodos da sociologia e da psicologia. Não é política, mas interpretação, compreensão e reflexão sobre a origem, a natureza e as formas do poder e suas mudanças. Não é história, mas reflexão sobre o sentido dos acontecimentos enquanto inseridos no tempo e compreensão do que seja o próprio tempo (CHAUI, 2010, p. 23-24).

O filósofo francês Clément Rosset (2002, p. 33) segue outra linha de raciocínio ao afirmar que as verdades filosóficas, “consideradas como sempre duvidosas e aproximativas, *toleram-se* reciprocamente”. Rosset postula que a Filosofia é a teoria geral do *real*, isto é, uma tentativa do ser humano de se distinguir a realidade da irrealidade. Partindo do pressuposto de que o *real* é aquilo que dispensa qualquer mediação – aquilo que basta em si, que não tem causa exterior –, a Filosofia teria o papel de afirmar o acaso, a desordem e o recuo da razão (que é *irreal* e *geral*) frente o real (que por natureza é *singular*).

Em linhas gerais, Rosset compreende a Filosofia sob um ponto de vista cético/trágico através do qual a realidade pode ser caracterizada como cruel e singular, atribuindo assim o *geral* e o *universal* apenas às palavras. Sendo assim, o fator que qualificaria uma obra filosófica seria aquilo que Rosset (op. cit., p. 17) designa por “ética da crueldade”: a capacidade de confirmar a natureza trágica da realidade, isto é, o “caráter único (...) irremediável e inapelável desta realidade – caráter que impossibilita ao mesmo tempo de conservá-la à distância e a atenuar seu rigor pelo recurso a qualquer instância que fosse exterior a ela”. A tarefa específica da Filosofia, pois, estaria submetida a uma *realidade suficiente* que impossibilita qualquer tentativa de sistematização lógica ou distanciamento abstrato, fato este que “constitui [ao filósofo] um risco permanente de

angustia (...) intolerável” (ROSSET, op. cit., p. 16).

A concepção rossetiana de uma relação não mediada entre o homem e o mundo se contrapõe à *filosofia das formas simbólicas* de Ernst Cassirer (1994). Para o filósofo alemão, nossa relação com a realidade não é imediata, mas sempre *mediada* através das diversas construções simbólicas possíveis, tais como a Filosofia, a Arte e a Ciência. As formas simbólicas, por sua vez, são sempre espontâneas na medida em que se manifestam como experiências necessárias ao reconhecimento de nossa existência.

...por *forma simbólica* há de entender-se aqui toda a energia do espírito em cuja virtude um conteúdo espiritual de significado é vinculado a um signo sensível concreto e lhe é atribuído interiormente. Neste sentido, a linguagem, o mundo mítico-religioso e a arte se nos apresentam como outras tantas formas simbólicas particulares (CASSIRER, 1975, p. 163).

Necessário compreendermos que *símbolo* não se reduz a imagens ou signos que compõem uma linguagem ou uma abstração mental – as imagens e os signos apenas *fixam* ou *registram* determinados pontos do fluxo temporal dos símbolos que, reiteramos, são experiências de mediação. Para Cassirer (1994), o conteúdo daquilo que percebemos não é recebido de maneira passiva por nossa consciência – de certo modo, este conteúdo já estaria “conformado” por nossa capacidade de produzir imagens e signos, capacidade esta que dá sentido àquele conteúdo percebido ao transformá-lo em formas simbólicas. “Um sinal [signo] é uma parte do mundo físico do ser (*being*), um símbolo é uma parte do mundo humano do significado (*meaning*)” (CASSIRER, op. cit., p. 32). Neste sentido, as distintas formas simbólicas partem de um mesmo material sensível que, em si mesmo, carece de significado. É possível reconhecer, com isso, que Cassirer não contraria por completo a “crueldade” que Rosset atribui ao *real*, mas por outro lado considera o homem como uma “criatura simbólica” que necessita atribuir sentido às coisas.

Esta construção de sentido, no entanto, não é necessariamente *à posteriori*, isto é, desenvolvida a partir do *real*. Haveria um tipo de “esquematismo transcendental” (CASSIRER, 2004, p. 38) que constitui a imediata organização do *real*. A realidade, por sua vez, nunca se manifesta por si só, mas através de todo o conteúdo psicocultural que diz respeito à consciência humana. Logo, nosso pensamento nunca poderia apreender objetivamente uma coisa na medida em que relacionamos imediatamente um sentido a tal coisa. Todavia, aquilo que poderia ser considerado uma *impotência humana* (como considera Rosset) é entendido por Cassirer (op. cit., p. 202) como uma “carga simbólica” que confere ao pensamento uma poderosa *capacidade de analogia* sem a qual a realidade não teria sentido. Esta capacidade peculiar do ser humano designada por *pensamento simbólico* está, pois, relacionada diretamente aos conceitos de criatividade, intuição e imaginação enquanto um mesmo processo, primordial e universal, de construção de sentido. Seguindo este raciocínio, o pensamento simbólico seria a base de toda cultura e produção de conhecimento.

Em linhas gerais, os pressupostos de Cassirer partem de uma *teoria do conhecimento* enquanto *produção de sentido*, direcionando-se para uma “crítica das culturas” que elege o *mito* como uma das formas mais originais e primitivas de concepção de mundo (CASSIRER, 1994). Deste modo, o ser humano distingue-se dos demais animais por sua capacidade *simbolizante* através da qual edificamos diariamente nossa própria realidade, sendo tal realidade aquilo que nos propicia uma unidade existencial onde todas as oposições são complementares e interdependentes. Posto de outra forma, o homem é um *animal simbólico* que constrói sua existência através das interações entre o *sensível* e o *espiritual*, sendo mediado por *formas simbólicas*, entre as quais a Filosofia.

Neste ponto, após uma breve exposição do pensamento de Rosset e Cassirer, é possível observarmos que as definições de *Filosofia* podem ser tão divergentes que se torna cada vez mais difícil, a partir delas, obtermos um *denominador comum*. Contudo, o intuito deste tópico, lembramos, é apenas fornecer um panorama conceitual e introdutório sobre Filosofia e, a partir disso, definir como este termo deverá ser entendido neste trabalho. Afinal, para que possamos falar de uma “Filosofia do Design”, convém partirmos de um conceito de Filosofia. Contudo, como este trabalho não configura um trabalho propriamente *filosófico* (no sentido de estar inserido no campo da Filosofia), nossa preocupação é menos de “ou isto ou aquilo” e mais de “tanto isto quanto aquilo”. Pois o conceito de filosofia a ser aqui adotado não importa tanto ao método e aos procedimentos, mas está direcionado – e, portanto, diretamente relacionado – aos nossos objetivos. Significa que os autores até então apresentados foram intencionalmente selecionados e devem ser entendidos mais como pontos de partida do que como exemplos aleatórios. Cabe ainda lembrarmos que o conhecimento filosófico, dirigido à totalidade das coisas, é essencialmente distinto do conhecimento em Design, o qual vai ao encontro de domínios parciais da realidade. No entanto, acreditamos que há uma *afinidade* entre Filosofia e Design na medida em que estão baseados na mesma função do espírito humano: o pensamento criativo.

Para sustentarmos tal premissa, recorreremos à abordagem de Deleuze e Guattari (2004) como forma de contrariar/complementar (no sentido cassireriano) os autores até então apresentados, definindo assim aquela que seria a concepção de Filosofia mais conveniente aos objetivos deste trabalho.

A filosofia é a arte de formar, de inventar, de fabricar conceitos (...) O filósofo é o amigo do conceito, ele é conceito em potência. Quer dizer que a filosofia não é uma simples arte de formar, de inventar ou de fabricar conceitos, pois os conceitos não são necessariamente formas, achados ou produtos. A filosofia, mais rigorosamente, é a disciplina que consiste em criar conceitos (DELEUZE; GUATTARI, 2004, p. 10-13).

A concepção da filosofia em Deleuze e Guattari foca-se na atitude filosófica que se realiza na criação de conceitos e na auto-referencialidade dos mesmos. Segundo os autores, o conceito não é um fato dado e não é uma criação humana, mas as duas coisas

ao mesmo tempo. “O que depende de uma atividade criadora livre é também o que se põe em si mesmo, independentemente e necessariamente: o mais subjetivo será o mais objetivo” (DELEUZE; GUATTARI, op. cit., p. 19). Noutras palavras, um fato *concreto* e um pensamento *abstrato* deixam de ser coisas distintas para se tornarem encadeamentos inseparáveis através dos conceitos.

Tal encadeamento provoca uma *extensão ao infinito* – por exemplo, como demonstra os autores, o conceito de “eu” em Descartes é formado por três componentes: duvidar, pensar e existir. Cada um desses, por sua vez, já é um conceito que tem seus componentes conceituais. Além disso, os conceitos possuem uma *endo* e uma *exo* consistência. A *endo* consistência é aquilo que não permite a separação dos componentes que criam um conceito, impossibilitando que o conceito “a” seja o mesmo que “b”. A *exo* consistência é responsável pela construção de pontes entre conceitos distintos. Sendo assim, conceitos são ao mesmo tempo consistentes em si mesmos e em suas conexões (entre os conceitos que o constituem e entre os conceitos que dele se apropriam). “O conceito define-se pela inseparabilidade de um número finito de componentes heterogêneos percorridos por um ponto de sobrevoo absoluto, à velocidade infinita” (DELEUZE; GUATTARI, op. cit., p. 33). Portanto, o que interessa na criação de conceitos é a produção de sentido que ocorre na consistência entre os conceitos.

Posto de um modo mais prático, estamos o tempo inteiro pensando e justamente por isso ficamos *angustiados* com aqueles pensamentos que escapam a si mesmos, com aquelas ideias que *fogem* e se perdem no esquecimento. Então tentamos dominar as ideias, esboçando-as em conceitos, como uma luta interminável contra o *caos* de nossa sapiência. Logo, os conceitos são sempre provisórios e intercambiáveis, abarcando uma *pluralidade* de pensamentos, uma convivência de ideias, diálogos e múltiplas lógicas. É seguindo este raciocínio que Deleuze e Guattari definem a Filosofia como sendo a atividade humana de criar conceitos. Além da Filosofia, haveria mais duas formas distintas através das quais o pensamento se revela criativo: a Arte e a Ciência. Enquanto o filósofo produz conceitos, o cientista produz *funções* e o artista produz *percepções/afetos*.

O que o filósofo traz do caos são variações que permanecem infinitas, mas tornadas inseparáveis sobre superfícies ou em volumes absolutos, que traçam um plano de imanência secante: não mais são associações de ideias distintas, mas reencadeamentos, por zona de indistinção, num *conceito*. O cientista traz do caos variáveis, tornadas independentes por desaceleração, isto é, por eliminação de outras variabilidades quaisquer, suscetíveis de interferir, de modo que as variáveis entram em relações determináveis numa *função*: não mais são liames de propriedades nas coisas, mas coordenadas finitas sobre um plano secante de referência, que vai das probabilidades locais a uma cosmologia global. O artista traz do caos variedades, que não constituem mais uma reprodução do sensível no órgão, mas erigem um ser do sensível, um ser da *sensação*, sobre um plano de composição, anorgânica, capaz de restituir o infinito. A luta com o caos, que Cézanne e Klee mostraram em ato na pintura, no coração da pintura, se encontra de uma outra maneira na ciência,

na filosofia: trata-se sempre de vencer o caos por um plano secante que o atravessa (DELEUZE; GUATTARI, 2004, p. 260).

Deste modo, a Arte e a Ciência não podem ser substituídas pela Filosofia (que igualmente não pode ser por elas substituída). Ao invés disso, essas três potências se complementam em uma relação de interdependência, tornando-se cada vez mais criativas. Neste ponto, uma questão se faz pertinente: qual seria a localização do Design frente a estes três campos?

Mais recentemente, a filosofia cruzou com muitos novos rivais. Eram a princípio as ciências do homem, e notadamente a sociologia, que desejavam substituí-la. (...) Enfim, o fundo do poço da vergonha foi atingido quando a informática, o marketing, o *design*, a publicidade, todas as disciplinas da comunicação apoderaram-se da própria palavra *conceito* e disseram: é nosso negócio, somos nós os criativos, nós somos os *conceituadores*! (...) Informação e criatividade, conceito e empresa: uma abundante bibliografia já. (...) O movimento geral que substituiu a crítica pela promoção comercial não deixou de afetar a filosofia. O simulacro, a simulação de um pacote de macarrão tornou-se o verdadeiro conceito, e o apresentador-expositor do produto, mercadoria ou obra de arte, tornou-se filósofo, o personagem conceitual ou o artista. (...) Certamente, é doloroso descobrir que *conceito* designa uma sociedade de serviços e de engenharia informática. Porém, quanto mais a filosofia tropeça em rivais imprudentes e simplórios, mais ela os encontra em seu próprio seio, pois ela se sente preparada para realizar a tarefa, criar conceitos (DELEUZE; GUATTARI, op. cit., p. 19-20).

Necessário esclarecermos, antes de respondermos à questão levantada, que o pensamento de Deleuze e Guattari parte de um discurso filosófico contemporâneo (com forte influência de Nietzsche), caracterizado pela ruptura com a exacerbação do racionalismo na modernidade, isto é, contra a ideia de que a Filosofia e a Ciência devem ser sistematizadas em um pensamento *fechado*, lógico e racional (como em Hume, Kant e Russell). Isso porque, retornando ao Design, geralmente pensamos de maneira ainda sistemática na medida em que confundimos *conceito* com *noção*, *definição* ou *representação mental*. Na prática de design, partimos de um problema a ser resolvido, ou seja, de uma pergunta a ser respondida. Então recorremos a definições que respondem à pergunta, buscando assim uma solução direta, imediata e específica para o problema.

Para Deleuze e Guattari (2004), contudo, esta dinâmica paralisa o pensamento, cessando seu movimento criativo. O conceito, ao contrário, se articula em torno do problema que, por sua vez, nunca é resolvido por completo. Aquilo que aparentemente anula o problema seria a *opinião*, uma espécie de “guarda-sol” que nos abriga contra o caos de nossos pensamentos e por baixo do qual haveria um *firmamento* feito de convenções, leis e regras inquestionáveis. Por isso o Design é visto pelos autores como novo representante de um pensamento falido, uma vez que os designers ainda consideram o conceito “como um conhecimento ou uma representação dados, que se

explicam por faculdades capazes de formá-los (abstração ou generalização) ou de utilizá-los (juízo)” (DELEUZE; GUATTARI, op. cit., p. 20). Já o artista, o cientista e o filósofo seriam aqueles que abrem uma fenda no guarda-sol da *opinião*, rasgando-o “até o firmamento para fazer passar um pouco do caos livre e tempestuoso e enquadrar numa luz brusca, uma visão que aparece através da fenda” (DELEUZE; GUATTARI, op. cit., p. 261). Tal concepção, no entanto, vai ao encontro de nossos objetivos relacionados àquilo que designaremos adiante por Filosofia do Design:

Será preciso sempre outros artistas para fazer outras fendas, operar as necessárias destruições, talvez cada vez maiores, e restituir assim, a seus predecessores, a incomunicável novidade que não mais se podia ver. (...) O pintor não pinta sobre uma tela virgem, nem o escritor escreve sobre uma página branca, mas a página ou a tela estão já de tal maneira cobertas de clichês preexistentes, preestabelecidos, que é preciso de início apagar, limpar, laminar, mesmo estraçalhar para fazer passar uma corrente de ar, saída do caos, que nos traga visão (DELEUZE; GUATTARI, op. cit., p. 262).

Retomando a questão do *conceito*, objeto da Filosofia e, acreditamos, da Filosofia do Design, não se trata de um *ato* de pensamento ou de um *produto* do pensamento, mas das duas coisas simultaneamente. “...o conceito não é dado, é criado, está por criar; não é formado, ele próprio se põe em si mesmo, autoposição. As duas coisas se implicam” (DELEUZE; GUATTARI, op. cit., p. 19). Mais do que isso, o conceito é uma experiência filosófica que nos impede de eliminar problemas ao passo que nos motiva a atravessá-los. “Mesmo as pontes, de um conceito a um outro, são ainda encruzilhadas, ou desvios que não circunscrevem nenhum conjunto discursivo. São pontes moventes” (DELEUZE; GUATTARI, op. cit., p. 35-36).

Os conceitos devem ser colocados de modo coerente, remetendo-se a problemas que, por sua vez, configuram o sentido da invenção conceitual. Outra característica dos conceitos é sua *auto-referência*: não se trata de uma função por não referir-se a nada exterior ao próprio conceito. Um conceito não é uma indicação de uma coisa ou de um fato, mas sim de si mesmo enquanto *acontecimento* (o que lhe confere consistência). Isso se deve ao fato de que os conceitos têm uma história que carrega em si partes de conceitos que habitavam outros planos.

Cada conceito, porém, conta sua própria história na forma de um *monólogo*, preocupando-se mais em sua própria coerência na produção de sentido do que com a correspondência representativa com relação à realidade. O conceito é, deste modo, ao mesmo tempo absoluto e relativo: relativo a seus próprios componentes conceituais, ao plano a partir do qual se delimita e aos problemas que se propõe resolver, mas absoluto pela condensação de sua auto-referência, pelo lugar que ocupa sobre o plano e pelas condições que impõe ao problema. “É absoluto como todo, mas relativo enquanto fragmentário” (DELEUZE; GUATTARI, op. cit., p. 34).

Seguindo esta linha de raciocínio, a Filosofia enquanto criação de conceitos não

encadeia proposições intencionais, ao contrário, “tudo ressoa, em lugar de se seguir ou de se corresponder” (DELEUZE; GUATTARI, op. cit., p. 35). Ora, se os conceitos são totalidades fragmentárias ou fragmentos absolutos, não devem ser utilizados como peças de um *quebra-cabeça*, pois seus contornos são irregulares e não se correspondem – aquilo que pode ocasionalmente uni-los são pontes em movimento ou desvios trilhados pelo homem.

O que porém permanece absoluto é a maneira pela qual o conceito criado se põe nele mesmo e com outros. A relatividade e a absolutidade do conceito são como sua pedagogia e sua ontologia, sua criação e sua autoposição, sua idealidade e sua realidade. Real sem ser atual, ideal sem ser abstrato... O conceito define-se por sua consistência, endo-consistência e exo-consistência, mas não tem referência: ele é auto-referencial, põe-se a si mesmo e põe seu objeto, ao mesmo tempo que é criado (DELEUZE; GUATTARI, op. cit., p. 34).

O que nos interessa, em resumo, é que conceito não é uma *definição* (no sentido de algo *definitivo*), mas um tipo de pensamento que se articula em torno de problemas que, por sua vez, não se resolvem de forma direta, imediata e irreversível. A um só tempo, o conceito é aquilo que torna o pensamento uma experiência criativa. A Filosofia, a Arte e a Ciência são formas distintas de experimentar criativamente o pensamento e cada uma delas produz um resultado diferente para suas experiências. Acreditamos que o Design também possa ser uma experiência do pensamento criativo. Mas se aquilo que a Filosofia faz, só ela faz, aquilo que o Design faz não pode ser o mesmo. De todo modo, certamente o Design pode se complementar e se alimentar da Filosofia, como ocorre com a Ciência e a Arte.

Portanto, a definição que Deleuze e Guattari atribuem à Filosofia nos auxilia em dois aspectos principais: primeiro, porque a Filosofia é apresentada como uma ação, uma atividade, um ato de pensamento. No campo de pesquisa e atuação em Design, isso é determinante – não basta refletirmos e teorizarmos sobre Design, mas é necessário que estejamos inseridos na própria experiência de *fazer* Design. O segundo aspecto se refere a uma especificidade própria da Filosofia – a de produzir conceitos – que dialoga com a especificidade que a Filosofia do Design poderá, nesta pesquisa, atribuir ao Design – a de articular símbolos. Neste sentido, tanto a Filosofia quanto o Design estão, conforme mostraremos no decorrer deste trabalho, relacionados ao pensamento criativo.

Outra questão que devemos tentar esclarecer desde já se refere ao seguinte contrassenso: por um lado, existem tantas correntes e posturas filosóficas quanto há filósofos que tentam sistematizá-las em taxonomias diversas (como a *teoria do conhecimento* de Hessen, apresentada nos tópicos seguintes); por outro, os filósofos ditos *contemporâneos* ou *pós-modernos* preferem romper com estas taxonomias, não enquadrando seus respectivos pensamentos numa corrente ou postura filosófica específica. Diante disso, convém recorrermos ao conceito de “paradigma” conforme apresentado por Thomas Khun (2011). Preocupado principalmente com o estudo da

história e filosofia da ciência, Khun se propôs a solucionar um contrassenso semelhante ao que acabamos de expor: por um lado, a ciência pode ser entendida como uma atividade completamente estável e sistemática; por outro, a ciência manifesta-se como uma atividade que, em cada período histórico, apresenta peculiaridades e características próprias.

Inclinando-se mais à natureza histórica da ciência, Kuhn define a noção de “paradigma” como sendo um conjunto de ideias predominante em determinada época e sociedade e que, de forma consciente ou não, é aceito de forma geral por toda a comunidade científica. Neste sentido, aquelas taxonomias que sistematizam posturas e correntes filosóficas, assim como a noção de ciência enquanto atividade lógica e empírica, fazem parte de um determinado paradigma que aparentemente está perdendo força na contemporaneidade.

...o reconhecimento dessa frustração torna possível diagnosticar sua origem [a do paradigma vigente]. Cientistas podem concordar que um Newton, um Lavoisier, um Maxwell ou um Einstein produziram uma solução aparentemente duradoura para um grupo de problemas especialmente importantes e mesmo assim discordar, algumas vezes sem estarem conscientes disso, a respeito das características abstratas específicas que tornam essas soluções permanentes. Isto é, podem concordar na *identificação* de um paradigma, sem entretanto entrar num acordo (ou mesmo tentar obtê-lo) quanto a uma *interpretação* ou *racionalização* completa a respeito daquele. A falta de uma interpretação padronizada ou de uma redução a regras que goze de unanimidade não impede que um paradigma oriente a pesquisa. A *ciência normal* pode ser parcialmente determinada através da inspeção direta dos paradigmas. Esse processo é frequentemente auxiliado pela formulação de regras e suposições, mas não depende dela. Na verdade, a existência de um paradigma nem mesmo precisa implicar a existência de qualquer conjunto completo de regras (KHUN, 2011, p. 68-69).

No vocabulário de Khun, a “ciência normal” refere-se ao período durante o qual os cientistas procuram testar ou comprovar a solidez do paradigma no qual se baseiam. Acontece que em determinadas ocasiões o paradigma não é capaz de resolver todos os problemas da sociedade, sendo gradualmente posto em cheque. A partir disso, é provável que insurja uma “crise extraordinária”, isto é, quando o paradigma decadente é abandonado e se criam novos paradigmas que competem entre si. Caso um destes novos paradigmas substitua efetivamente o paradigma que regia a *ciência normal*, ocorre uma “revolução científica”, isto é, a instauração histórica e social de um novo ciclo paradigmático. O que nos interessa no pensamento khuniano é precisamente o enfoque subjetivista com o qual podemos perceber que a ciência e a filosofia não são processos objetivos e absolutamente racionais, mas sempre estão imersas em um paradigma e interpretam o mundo conforme o mesmo. Disso decorre que tanto a atividade científica quanto a filosófica são regidas por fatores subjetivos: o diálogo, a tensão e o embate entre grupos sociais a favor ou contra determinada teoria, a existência de problemas

éticos, a influência do contexto histórico-sociológico sobre as teorias desenvolvidas etc.

Alguns leitores tiveram a impressão de que eu tentava assentar a ciência em intuições individuais não-analisáveis e não sobre a lógica e as leis. Mas esta interpretação perde-se em dois pontos essenciais. Primeiro, essas intuições não são individuais – se é que estou falando de intuições. São antes possessões testadas e compartilhadas pelos membros de um grupo bem sucedido. O novato adquire-as através do treinamento, como parte de sua preparação para tornar-se membro do grupo. Segundo, (...) Quando falo de conhecimento baseado em exemplares compartilhados, não estou me referindo a uma forma de conhecimento menos sistemática ou menos analisável que o conhecimento baseado em regras, leis ou critérios de identificação. (...) Dito de outro modo: quando falo em adquirir a partir de exemplares a capacidade de reconhecer que uma situação dada se assemelha (ou não se assemelha) a situações anteriormente encontradas, não estou apelando para um processo que não pode ser totalmente explicado em termos de mecanismos neurocerebrais. Sustento, ao contrário, que tal explicação, dada a sua natureza, não será capaz de responder à pergunta: “Semelhante em relação a quê?” (KHUN, op. cit., p. 239-240).

A citação acima nos mostra que, embora seja verdade que o próprio Thomas Kuhn está imerso em determinado paradigma, ele está consciente disso. E é a partir de tal consciência que Kuhn critica a postura objetivista de filósofos da ciência como Karl Popper, por exemplo, que defende que todo paradigma é melhor que o anterior, o que possibilitaria a ciência evoluir de modo a aproximar-se da “verdade”. Para Kuhn, não há como saber se um paradigma é melhor ou pior do que outro – eles são incomensuráveis na medida em que são baseados em suposições incompatíveis e não há como obter uma posição completamente externa de um ou outro paradigma.

Seguindo o mesmo raciocínio, o filósofo Paul Feyerabend (2007) nos parece mais contundente ao defender que não há método científico que garanta a existência de uma verdade. Feyerabend dedica grande parte de seu livro “Contra o método” para descrever a mudança paradigmática exercida por Galileu: a retomada de uma teoria antiga e já abandonada acerca do movimento da Terra. Tal episódio demonstra que Galileu não proporcionou um avanço científico nem mesmo uma ampliação do conhecimento, sendo apenas um *regresso* em favor de um modelo mais consistente. A conclusão que se chega, a partir disso, é que uma nova teoria não precisa necessariamente trazer ou refletir fatos novos, mas sim uma nova linguagem observacional.

Uma vez que toda descrição de fatos depende de alguma teoria, é natural que existam falhas e que se adote teorias que não correspondam à verdadeira lógica dos fatos. Seguindo tal prerrogativa, Feyerabend argumenta que teorias antigas e aparentemente absurdas, como o caso da concepção aristotélica retomada por Galileu, não devem ser rejeitadas – ao contrário, devem ser examinadas “por cima”. Pois se toda e qualquer teoria sempre estará contaminada de crenças, ideologias, preferências e tendências históricas, não deveríamos nos submeter a uma teoria dominante, estabelecida pela

linguagem da tradição dominante, mas sim valorizar igualmente outras tradições, inclusive aquelas consideradas não-científicas.

Trata-se do “tudo vale”, um imperativo declaradamente anárquico que, de acordo com Feysabend, é necessário para preservarmos a abundância do pensamento humano. Significa que, tanto na concepção de novas teorias quanto na adoção de um método frente a determinado fenômeno, devemos manter um movimento de *recuo*: ao invés de se buscar definições e modelos já existentes, levantamos hipóteses de acordo com as situações, circunstâncias e fatos vivenciados. Somente após este recuo que seria possível encontrar, consoante Feysabend, as ciências auxiliares necessárias aos procedimentos objetivos. Isso pressupõe uma ciência mais aberta, cujas teorias se desenvolvam de maneira plural e sem compromissos de igualdade ou uniformidade teórica.

Os pontos de vista de Khun e Feysabend também são úteis para compreendermos que qualquer ideia proferida acerca “do mundo”, qualquer teorização, não provém “do mundo”, mas provém de quem profere a ideia, provém de quem teoriza. Isso significa que não percebemos as coisas a partir “do mundo”, mas a partir da percepção em si. Este raciocínio remonta a perspectiva do filósofo Merleau-Ponty (1992), segundo a qual a percepção *antecede, cria e recria* o objeto percebido. Neste sentido, a percepção não é nem uma função sensorial e fisiológica, nem um fenômeno transcende e místico. Não há como sabermos o que é a percepção sem antes tentarmos percebê-la. A questão que Merleau-Ponty deseja enfatizar é que a *forma* de perceber prescreve a coisa percebida. Então aquilo que chamamos de “realidade” limita-se a esta forma de perceber, limita-se a nossas experiências.

O visível à nossa volta parece repousar em si mesmo. É como se a visão se formasse em seu âmago ou como se houvesse entre ele e nós uma familiaridade tão estreita como a do mar e da praia. No entanto, não é possível que nos fundemos nele nem que ele penetre em nós, pois então a visão sumiria no momento de formar-se, com o desaparecimento ou do vidente ou do visível. Não há, portanto, coisas idênticas a si mesmas, que, em seguida, se oferecem a quem vê, não há um vidente, primeiramente vazio, que em seguida se abre para elas, mas sim algo de que não poderíamos aproximar-nos mais a não ser apalpando-o com o olhar, coisas que não poderíamos sonhar ver *inteiramente nuas*, porquanto o próprio olhar as envolve e as veste com sua carne. (...) Qual a razão por que, envolvendo-os, meu olhar não os esconde e, enfim, velando-os, os desvela? (MERLEAU-PONTY, 1992, p. 128).

Em outras palavras, cada um de nós é como um *peixe* que não vê a água na qual está imerso e, por conseguinte, sua existência “real” (do peixe e da água) não passa de um ambiente de significados, redes de sentido. Com isso queremos pontuar uma postura filosófica que adotaremos no decorrer deste trabalho, especialmente quando nos aproximarmos da etapa do desenvolvimento: aquilo que chamamos de “realidade” é resultado de uma experiência subjetiva, isto é, uma circunstância afetiva individual. Esta “realidade”, portanto, pode ser vivenciada e compreendida somente dentro de uma

esfera subjetiva. Mas quando “traduzimos” nossa realidade para outras pessoas, nossa realidade adquire novos significados, assim como a realidade das outras pessoas. E nesta troca interpessoal, estamos criando, ampliando e propagando diferentes realidades.

Isso implica que a realidade é feita de circunstâncias, relações e interações – ou daquilo que Merleau-Ponty (1992, p. 188) chama de *entrelaçamento* ou *quiasma* e que define o pensamento filosófico: “compreender aquilo que faz com que o sair de si seja entrar em si e inversamente”. Não importa saber se a “realidade em si” existe materialmente ou idealmente, não importa saber o que é a “coisa em si”. O que importa é entendermos como a realidade é vivenciada através de experiências subjetivas e intersubjetivas, preocupando-nos com o *modo de olhar* para as coisas. Afinal, não estamos isolados em nossos mundos privados e individuais, mas estamos participando de um mundo intersubjetivo, com a possibilidade de ampliá-lo. Sendo assim, retomando nosso foco inicial (referente à concepção de “Filosofia”), parece-nos que a perspectiva de Merleau-Ponty, em conjunto com a de Deleuze e Guattari (2004), é a que mais se aproxima de nossas pretensões e preocupações, as quais se revelarão na medida em que avançarmos em direção ao desfecho desta pesquisa e ao cumprimento dos objetivos nela estabelecidos.

Se é verdade que a filosofia, desde que se declara reflexão ou coincidência, prejudica o que encontrará, torna-se-lhe necessário então recomençar tudo de novo, rejeitar os instrumentos adotados pela reflexão e pela intuição, instalar-se num local em que estas ainda não se distinguem, em experiências que não foram ainda *trabalhadas*, que nos ofereçam concomitante e confusamente o *sujeito* e o *objeto*, a existência e a essência, e lhe dão, portanto, os meios para redefini-los (MERLEAU-PONTY, 1992, p. 127).

O que será discutido a seguir, ainda na presente etapa deste trabalho, todavia, não mais determinará necessariamente as bases filosóficas sobre as quais nossos objetivos se apoiam – ainda que a prerrogativa do “tanto isto quanto aquilo” permaneça. Recorrendo predominantemente a Hessen, filósofo kantiano que contraria grande parte das ideias que sustentamos até então, partiremos para uma investigação sistemática sobre a construção do conhecimento ocidental e as posturas epistemológicas da Filosofia. Isso porque o entendimento de certas definições e categorias filosóficas mais *tradicionais*, por assim dizer, será necessário para todo o desenvolvimento de nosso raciocínio. Portanto, a abordagem que adotaremos a partir de agora será mais didática e dirigida a definições mais específicas, quase como um glossário de termos que recorrentemente serão retomados (e questionados) nas etapas posteriores.

E para confirmar, por fim, a possível pluralidade filosófica através do diálogo indutivo, convém sinalizarmos a localização que Hessen atribui à Filosofia, assemelhando-se com aquela descrita por Deleuze e Guattari (embora defendida por procedimentos dedutivos diferentes):

A filosofia tem uma face voltada para a religião e para a arte e outra face voltada para a ciência. Com a religião e a arte, tem em comum o olhar dirigido à totalidade do real; com a ciência, tem em comum o caráter teórico. No sistema da cultura, portanto, a filosofia tem seu lugar entre a ciência, de um lado, e a religião e a arte, de outro. Dentre as últimas, é da religião que a filosofia está mais próxima, na medida em que também a religião dirige-se à totalidade do ser e tenta interpretar essa totalidade (HESSEN, 2003, p. 11-12).

1.2 | A concepção da Verdade e o processo do Conhecimento

Quando lidamos com um projeto ou uma pesquisa em Design, assim como em qualquer outro campo, procuramos julgar se um determinado conhecimento é válido ou correto, isto é, qual o seu *valor de verdade*. Por paradoxal que pareça, isso implica que, em princípio, temos um conhecimento e um desconhecimento sobre a verdade. Mas o que torna um conhecimento verdadeiro? Quais os critérios para isso? Se a verdade de fato existe, como a conhecemos ou a desconhecemos? Diante de tantas questões, pretendemos investigar neste tópico é o *sentido* que pode haver entre a verdade e o conhecimento.

Um caminho possível para distinguirmos melhor *verdade* e *conhecimento* é através da Epistemologia¹ ou Teoria do Conhecimento, uma disciplina filosófica que investiga a *essência* da Filosofia (HESSEN, 2003), isto é, uma interpretação e uma explicação filosófica do conhecimento humano (idem). Embora seja difícil determinar o legítimo fundador da Epistemologia, é possível reconhecer que os primeiros estudos epistemológicos foram registrados por Platão². Fato é que a Epistemologia se ocupa em estudar, em linhas gerais, a crença, a verdade e o conhecimento humanos, configurando assim o estudo crítico dos princípios filosóficos (JAPIASSU, 1975, p. 15).

Mas o que significam afinal as palavras “verdade” e “conhecimento”? Antes de investigarmos esses termos na Epistemologia, tentaremos trilhar rapidamente a origem etimológica de *verdade*, no intuito de compreendermos parcialmente o que há por detrás deste conceito. *Verdade* vem do latim *veritatem*, sendo que o seu correspondente em grego, língua no qual o latim foi baseado na Antiguidade, é *ἀλήθεια* (*Alétheia*, Cf. UBIALI, 2001). O prefixo *α* (a), indicando negação, é justaposto ao verbo *λήθω* (*létho*), que por sua vez designa o ato de esquecer (UBIALI, 2001). Sob este ponto de vista, o conceito de *verdade* carrega em si a ideia de *não esquecível*, *não obscurecido*, *não revelado* e *não coberto*, ocasionando as noções de *verdade* como *desvelamento* ou *descoberta* (BUENO, 1968).

A *essência* do conhecimento estaria estreitamente ligada ao conceito de *verdade* (HESSEN, 2003), uma vez que a Teoria do Conhecimento pode ser definida como a Teoria do Pensamento *Verdadeiro*, em oposição à Lógica, definida como Teoria do Pensamento *Correto* (idem). Ainda assim, o termo *verdade* pode apresentar diversos significados,

1. Do grego *ἐπιστήμη* (*episteme*), ciência e conhecimento, aglutinado ao termo *λόγος* (*logos*), discurso ou estudo (Cf. MALHADAS: DEZOTTI; NEVES, 2006).

2. Cf. PLATÃO, 1992.

muitas vezes opostos, na Epistemologia, pois se origina sempre de um julgamento de valores que, por sua vez, é provocado pelo conhecimento em si enquanto ocorrência histórica, isto é, sujeito ao contexto sociocultural no qual se insere em determinado momento³.

Não é possível o homem procurar o que já sabe, nem o que não sabe, porque não necessita procurar aquilo que sabe, e, quanto ao que não sabe, não podia procurá-lo, visto não saber sequer o que havia de procurar (PLATÃO, 2005, p. 81).

3. Seguindo a perspectiva historicista proposta por Thomas Kuhn (Cf. KUHN, 2003).

Para Hessen (2003), o conhecimento se dá na relação entre sujeito e objeto, conforme ilustrado na Fig. 04. Trata-se de uma relação recíproca, distinguível apenas pelas funções desempenhadas: “Não é no objeto, mas no sujeito que algo foi alterado pela função cognoscitiva. Surge no sujeito uma figura que contém as determinações do objeto, uma imagem do objeto” (HESSEN, op. cit., p. 20). Já é possível identificarmos aqui uma característica fundamental da postura fenomenológica: a relação entre sujeito e objeto não é direta, mas sim mediada – neste caso, através da imagem do objeto, um “meio com o qual a consciência cognoscente apreende seu objeto” (idem). Podemos também deduzir que o conhecimento pode ser definido, por um lado, como a apreensão do objeto pelo sujeito e, por outro lado, pela determinação do sujeito pelo objeto. Isso implica que a consciência pode ter uma participação criadora com relação à imagem do objeto e ao próprio objeto, conferindo ao objeto a característica de transcendência, isto é, a capacidade de se alastrar para além da realidade material. Podemos conferir tal ocorrência em um de seus limites, os objetos puramente ideais, como por exemplo as estruturas matemáticas, os números e as figuras geométricas. Estes objetos ideais possuem um ser em si mesmos, no sentido de terem uma independência de nosso pensamento subjetivo semelhante à dos objetos puramente reais: “apesar de sua irrealidade, defrontam-se com nosso pensamento como algo em si mesmo determinado e independente” (HESSEN, op. cit. p. 22). Em outras palavras, o conhecimento ocorre na medida em que atribuímos uma “vida própria” aos objetos que, por sua vez, dependem de um sujeito para deixarem de ser meramente “objetos”. Com isso, já é possível notar que, para Hessen, a realidade em si não pode ser apreendida por completo, apenas ser de certo modo “imaginada”, concebida e até criada pela consciência humana.



Fig. 04: Processo do Conhecimento.

Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Hessen (2003).

Indo mais a fundo, pode-se dizer que o próprio sujeito e o próprio objeto apresentam um ser anterior em si mesmos: “No objeto, este ser em si consiste naquilo que ainda é desconhecido. No sujeito, consiste naquilo que ele é além de sujeito que conhece” (idem). Isso porque além de conhecer, o sujeito também é capaz de sentir e querer. Porém, segundo Hessen, não é o sujeito que muda na relação estabelecida pelo conhecimento (embora ele tenha sofrido uma alteração), mas sim o objeto que, por sua vez, passa a ter um novo sentido. Quando esse novo sentido concorda com o objeto intencionado, isto é, com a imagem do objeto, trata-se de uma *verdade* (HESSEN, 2003), conforme ilustrado na Fig. 05. O objeto em si não é nem verdadeiro nem falso, “De certo modo, ele está para além da verdade e da inverdade” (HESSEN, op. cit. p. 23). Seguindo este raciocínio, uma imagem que é falsa para um determinado sujeito pode ser verdadeira para outro sujeito, pois as características que manifesta existem efetivamente no objeto enxergado por esse sujeito. A verdade, portanto, também é vista como uma transcendência por Hessen, na medida em que se trata da “concordância do conteúdo do pensamento com o objeto” (idem).



Fig. 05: Concepção da Verdade.
 Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Hessen (2003).

1.3 | Das localizações epistemológicas

Conforme vimos até então, um dos principais interesses da Epistemologia é justamente investigar *onde está a verdade* nas diversas posturas filosóficas, possibilitando assim o estudo das *localizações epistemológicas*. Tratam-se dos famosos “ismos” epistemológicos: subjetivismo, pragmatismo, relativismo, criticismo, apriorismo, etc. Apenas a título didático, analisaremos como exemplo provisório um questionamento simples e comum: Deus existe? Do ponto de vista do racionalismo, uma equação matemática ou uma argumentação lógica poderia provar se Deus existe ou não. No empirismo, por outro lado, a existência de Deus só poderia ser verificada por um experimento que apresente um método claro e passível de ser repetido por qualquer um e a qualquer momento. Já no pragmatismo, Deus pode existir caso ele seja, por algum motivo, bom e funcional: se José sente-se mais feliz por acreditar em Deus, então Deus de fato existe. Por fim, na perspectiva idealista, Deus pode existir somente enquanto *fruto* da nossa imaginação, assim como todas as outras coisas.

Com isso, podemos constatar que a *verdade* pode ser encontrada em diversos lugares ao mesmo tempo, sendo que existem muitos tipos de “filtros” para enxergá-la de maneiras distintas. Até para se construir um sistema epistemológico muitos são os métodos e posturas possíveis - deste modo, é oportuno mencionarmos que muitos filósofos propuseram seus próprios sistemas epistemológicos, dentre os quais podemos destacar Immanuel Kant e Gaston Bachelard. Na Epistemologia de Kant, há a tentativa de conciliar o Racionalismo continental (de René Descartes e Gottfried Leibniz, onde impera a forma de raciocínio dedutivo) e o Empirismo inglês (de David Hume, John Locke e George Berkeley, que enfatiza o raciocínio indutivo), gerando-se assim o *apriorismo* ou *transcendentalismo* (PEREZ, 2008). Em Gaston Bachelard, nitidamente influenciado

pela Teoria da Relatividade de Einstein (1905), contemplamos uma historicidade na epistemologia e uma relatividade no objeto (Cf. BACHELARD, 2006). No presente trabalho, porém, nos restringiremos apenas à Epistemologia fenomenológica de Johannes Hessen (2003), uma vez que, conforme veremos adiante, os Estudos do Imaginário provém indiretamente da Fenomenologia enquanto corrente epistemológica. Johannes Hessen, como vimos há pouco, se utiliza do método fenomenológico para construir sua visão da Epistemologia, procurando assim apreender aquilo que é essencial ao conhecimento enquanto fenômeno (HESSEN, 2003). Neste caminho, Hessen identifica diversas possíveis posturas epistemológicas que são divididas em cinco grandes grupos, de acordo com *quais questões são respondidas por cada postura*, possibilitando inclusive muitas interações entre as posturas. Para entendermos superficialmente esse raciocínio, segue abaixo, nos tópicos e na Fig. 06, uma representação simplificada da *estrutura epistemológica*⁴ da Teoria Geral⁵ do Conhecimento proposta por Hessen (2003), envolvendo apenas os três grandes grupos epistemológicos pertinentes ao nosso trabalho - a saber: possibilidade, origem e essência. Importante ressaltar que o esquema apresentado é de nossa total responsabilidade, uma vez que Hessen apenas divide as posturas epistemológicas de acordo com as questões que cada postura pretende responder.

4. Hessen não se refere em momento algum a uma estrutura epistemológica, pois a postura que o autor adota é contra a rigidez predominante no estruturalismo. Apenas para tentar simplificar, resumimos aqui o seu trabalho na figura de uma estrutura esquemática, sendo que o diagrama apresentado a seguir (Figura 06) é de nossa total responsabilidade.

5. A Teoria Geral do Conhecimento, disciplina que “investiga a relação do pensamento com o objeto em geral” (HESSEN, 2003, p. 14), complementa-se pela Teoria Especial do Conhecimento que, por sua vez, é mais específica e “toma como objeto de uma investigação crítica os axiomas e conceitos fundamentais em que se exprime a referência de nosso pensamento aos objetos” (idem), configurando-se por um sistema de categorias. Evidentemente, nos limitaremos apenas à Epistemologia Geral, uma vez que esta já se apresenta mais do que suficiente para prosseguirmos com o nosso raciocínio.

6. A conjunção entre subjetivismo e relativismo é de responsabilidade de Hessen (2003), embora posteriormente ele descreva cada qual como coisas distintas.

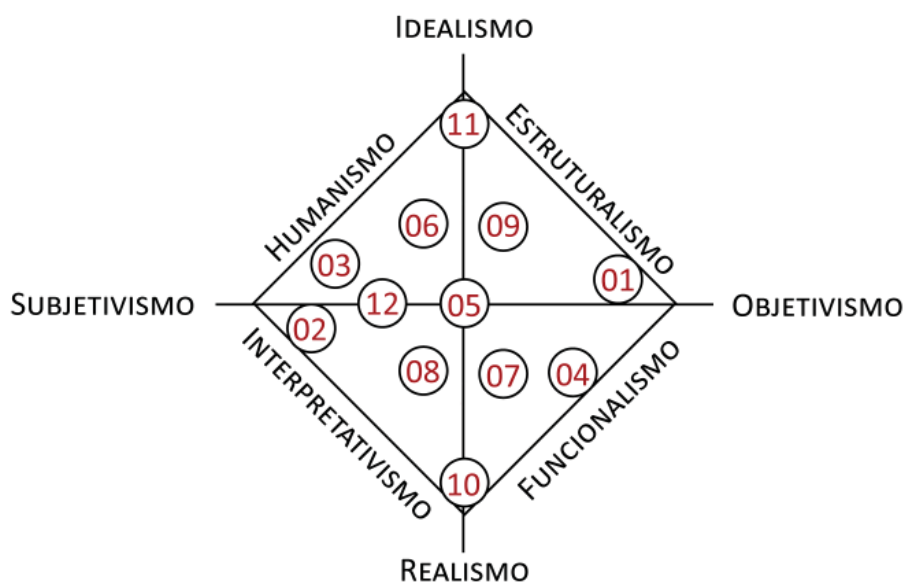


Fig. 06: Mapa Esquemático da estrutura epistemológica de Hessen.
Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Hessen (2003).

• **Possibilidade do Conhecimento: O sujeito é capaz de apreender o objeto?**

- 01. Dogmatismo** – desconsidera-se o sujeito e a sua função;
- 02. Ceticismo** – o sujeito não é capaz de apreender o objeto;
- 03. Subjetivismo/Relativismo**⁶ – o sujeito não apreende o objeto, pois a verdade limita-se a cada sujeito;
- 04. Pragmatismo** – o sujeito não apreende o objeto, mas é capaz de agir sobre ele;
- 05. Criticismo** – o sujeito só é capaz de apreender o objeto através da análise crítica.

- **Origem e Validade do Conhecimento:** *Como se dá o Conhecimento e como validá-lo?*

06. Racionalismo – lógica dedutiva e conceitual;

07. Empirismo – lógica indutiva e empírica;

08. Intelectualismo – concilia-se a visão racionalista e empirista, dando mais ênfase à lógica empirista (experiência antes da razão);

09. Apriorismo – concilia-se a visão racionalista e empirista, dando mais ênfase à lógica racionalista (razão antes da experiência).

- **Essência do Conhecimento⁷:** *Qual a relação entre o sujeito e o objeto de estudo?*

10. Objetivismo/Realismo⁸ – há objetos reais, independentes da consciência, que determinam o sujeito;

11. Subjetivismo/Idealismo⁹ – não há objetos reais, apenas ideais, determinados pelo sujeito;

12. Fenomenalismo – há objetos reais, porém incognoscíveis, sendo a relação sujeito-objeto mediada pela “aparência” do objeto.

7. Não incluímos por ora as chamadas “Soluções teológicas do problema” (posturas puramente metafísicas e teístas), as quais, a saber, também procuram responder à questão da Essência do Conhecimento.

8. A conjunção entre objetivismo e realismo é de nossa responsabilidade, uma vez que uma é consequência da outra.

9. Do mesmo modo que objetivismo/realismo, decidimos classificar subjetivismo e idealismo em uma mesma categoria.

Procuramos acima mapear as posturas epistemológicas descritas por Hessen apenas no intuito de simplificar suas configurações e enfatizar suas principais relações. Para entendê-la, é preciso primeiramente traçar os dois principais eixos entre os quatro extremos epistemológicos: Idealismo, Realismo, Subjetivismo e Objetivismo. O eixo vertical determina o modo como a realidade é encarada – no Idealismo a realidade é sujeita à consciência, no Realismo a consciência é moldada pela realidade –, enquanto que o eixo horizontal se refere à relação sujeito-objeto – no Subjetivismo o sujeito determina o objeto, no Objetivismo o objeto determina o sujeito. Esses eixos estabelecem quatro “áreas epistemológicas” que são mutuamente exclusivas, pois implicam visões de mundo diferentes, mesmo se considerando a existência de debates dentro de uma mesma região. A região que chamamos aqui de Humanismo se refere a uma perspectiva *imanente*, onde predominam estruturas ideológicas que separam o homem e sua consciência. A região do Estruturalismo concebe a realidade a partir do objeto, de modo determinista e sistematizado. A área do Funcionalismo caracteriza-se pela explicação racional e progressista da realidade, na medida em que valoriza o consenso, satisfação de necessidades e generalização do conhecimento. Por fim, a área do Interpretativismo caracteriza-se pela tentativa de compreender o mundo tal como ele é percebido e vivido, valorizando-se a consciência individual e a evidência subjetiva.

Seguindo este raciocínio, Hessen identifica cinco principais problemas no Conhecimento que podem ser nomeados como: possibilidade, origem, essência, tipos e critérios - sendo que nos debruçaremos apenas nos três primeiros. Devemos destacar desde já que a ordem das posturas descritas por Hessen não corresponde à linearidade histórica das mesmas, visto que o raciocínio estabelecido na epistemologia de Hessen não é historicista. Com vistas ao destaque dos pontos principais sobre os quais se sustentam as principais escolas filosóficas, cada uma das posturas apresentadas por Hessen será sumarizada, seguindo-se para uma breve contextualização histórica da Filosofia Ocidental à luz dos paradigmas epistemológicos nela contidos.

1.3.1 | Da possibilidade do conhecimento

O primeiro problema, referente à possibilidade do conhecimento, reside justamente no alcance do sujeito com relação ao objeto, sendo este o principal foco da maioria das posturas epistemológicas. A primeira postura que aqui se revela é o **Dogmatismo**. Proveniente do grego *dóγμα* (doutrina estabelecida), dogmatismo é a posição epistemológica onde o conhecimento não chega a ser um problema (HESSEN, 2003). Isso porque não se reconhece o conhecimento na relação entre sujeito e objeto, mas apenas no objeto. Uma vez que os objetos de conhecimento nos seriam dados como tais, desconsidera-se aqui a percepção, bem como a função pensante do sujeito. Retomando o nosso exemplo, aqui Deus existe (ou não) e “ponto final”, isto é, trata-se de um fato evidente em si mesmo, como *o fogo é quente* e *o gelo é frio*. “Sendo a atitude do homem ingênuo, o dogmatismo é, tanto psicológica quanto historicamente, o primeiro e mais antigo dos pontos de vista” (HESSEN, op. cit. p. 30).

No sentido contrário ao dogmatismo, nos deparamos com o **Ceticismo** – do grego *sképtesthai*, considerar, examinar (idem). “Enquanto o dogmático encara a possibilidade de contato entre sujeito e objeto como auto-evidente, o cético a contesta” (HESSEN, op. cit. p. 31), propondo assim o extremo oposto: o sujeito não é capaz de apreender o objeto. Deste modo, a constatação da (in)existência de Deus, retomando novamente nosso exemplo central, seria algo impossível. Se o dogmatismo desconsidera a função pensante do sujeito, o ceticismo não enxerga o objeto que, mesmo sendo elemento necessário para que aconteça o conhecimento, aqui desaparece na medida em que o sujeito é condicionado por suas próprias peculiaridades e por circunstâncias externas (meio, contexto, cultura, etc.).

Partindo agora para o **Subjetivismo**, podemos notar que o conhecimento se torna literalmente restrito ao sujeito que conhece e que julga. Sendo assim, a verdade existe no subjetivismo, mas sua validade é limitada ao sujeito, não sendo possíveis verdades universalmente válidas. Quando um sujeito julga ser verdadeira a existência de Deus, uma outra pessoa pode julgar o contrário. Além do âmbito individual, há também o subjetivismo *genérico*, sinônimo de psicologismo ou antropologismo (idem), onde pode haver verdades *supraindividuais* que valem para um determinado grupo de indivíduos, mas não para outro grupo. Tal relatividade da verdade justifica a associação que Hessen estabelece entre subjetivismo e **Relativismo**, havendo neste último uma maior ênfase na dependência que o conhecimento humano tem com relação a fatores externos. Isso significa que, para o relativista, o caso da existência de Deus depende diretamente do *espírito* de uma determinada época, da influência cultural do indivíduo, entre muitos outros possíveis fatores determinantes.

No campo do **Pragmatismo** (do grego *prâgma*, ação), podemos notar uma postura ao mesmo tempo cética e positiva: embora não se considere a verdade como concordância entre pensamento e objeto, propõe-se aqui um novo conceito de verdade. Partindo da premissa de que o ser humano é, antes de qualquer coisa, um ser prático e dotado de

vontade, e não somente um ser pensante e teórico, a verdade no pragmatismo significa o mesmo que útil, valioso e promotor da vida. Assim, caso a existência de Deus seja algo bom e útil para o indivíduo, ou mesmo para a sociedade e a espécie humana como um todo, então Deus de fato existe para o pragmatista. O sentido e o valor do conhecimento humano então possuem fundamento e finalidade nesta ética do bem prático e funcional, isto é, o conhecimento só se torna verdadeiro caso seja útil e benéfico em sua aplicação prática, tanto para a vida humana em si quanto para a vida em sociedade.

Como nosso trabalho apresenta uma crítica incisiva ao pragmatismo, o qual, acreditamos, configura um paradigma “desgastado” no campo do Design, julgamos necessário apontar desde já algumas características que consideramos relevantes. Em primeiro lugar, o adjetivo *pragmático* é diferente de *pragmatista*, embora ambos apresentem a mesma origem etimológica. *Pragmático* é uma qualidade referente à algo direto, eficaz ou pregnante, enquanto que *pragmatista* é algo que provém do pragmatismo enquanto postura epistemológica. Em segundo lugar, como qualquer outra postura epistemológica, o pragmatismo evoluiu e modificou-se significativamente desde a sua concepção inicial: partindo de um ponto de vista progressista e voluntarista que elegia a vontade como fonte de liberdade, atualmente chega a subestimar a autonomia do conhecimento ao considera-lo como uma simples função vital (ao lado da alimentação, reprodução, comunicação, etc.).

O filósofo norte-americano William James (1842-1910) é considerado o fundador do pragmatismo, sendo o termo “pragmatismo” criado por ele (HESSEN, 2003). Porém, é possível reconhecer traços do pensamento pragmatista na filosofia de Friedrich Nietzsche (1844-1900), principalmente no conceito de vontade de potência, a vida como vontade de poder e o juízo como conservador e promotor da vida (GANE, 2008). A filosofia de Nietzsche enaltece a autonomia do indivíduo e não de um grupo social, estabelecendo uma busca positiva de expansão e negativa de conservação: “A vida precisa de ilusões, isto é, de não verdades consideradas verdades” (NIETZSCHE, 2001, p. 64). A influência dessa concepção nietzschiana remonta à de Hans Vaihinger (1852-1933) em *The Philosophy Of As If* (“A Filosofia do como se”, VAIHINGER, 1968). Segundo Vaihinger, o nosso entendimento trabalharia predominantemente com suposições sabiamente falsas que, demonstrando serem úteis e favoráveis à vida, apareceriam como “ficções valiosas” (idem). A verdade é então vista como “o erro mais adequado” (VAIHINGER, op. cit. p. 41). O mesmo pode ser visto na Filosofia do Dinheiro do sociólogo Georg Simmel (2006), onde a verdade não passaria de um simples motivo para ações adequadas e favoráveis à vida de cada indivíduo.

Contudo, essa visão não corresponde fielmente ao pragmatismo de James, fortemente influenciado pela consolidação da democracia moderna do início do século XX nos Estados Unidos. No caminho oposto ao de Nietzsche e Vaihinger, o pragmatismo *positivo* defendido por William James, chamado de “humanismo” pelo filósofo inglês Ferdinand Schiller e de “instrumentalismo” pelo educador norte-americano John Dewey (ambos também representantes do pragmatismo), procura conciliar a liberdade do indivíduo com a harmonia social.

A partir disso, as principais repercussões do pragmatismo no campo do Design provêm da filosofia de Charles Sanders Peirce (Semiótica) e de Charles Morris (Teoria dos Signos). O sistema filosófico de Peirce baseia-se nas chamadas Categorias Universais e Elementares (as famosas *tríades* peirceanas) que, por sua vez, constituiriam toda experiência e seriam necessárias a qualquer entendimento (SANTAELLA, 2006). Tais categorias são provenientes de uma análise fenomenológica, sendo a “Faneroscopia” (nome que Peirce atribui à sua própria Fenomenologia) aquilo que configuraria a base do Edifício da Filosofia Científica. Tal classificação das ciências torna explícita a visão pragmatista de Peirce: com a noção de *razoabilidade* substituindo a *racionalidade* pura, as ciências estariam alinhadas por meios de inter-relações hierárquicas sob um princípio de interdependência, princípio este que se submete à lei pragmatista das metas, isto é, o direcionamento natural da conduta e do pensamento humano à *ética-metafísica* da força de vontade. Uma vez que o homem é visto por Peirce como participante direto da criação do universo (por isso *ética-metafísica*), a *razoabilidade* seria “a única coisa que é realmente e inquestionavelmente desejável, sem que sejam necessárias explicações e justificativas para o ser” (BERNSTEIN *apud* SANTAELLA, 2006, p. 8). Procurando aperfeiçoar a filosofia de Peirce e aproximando-a da lógica pragmatista de James, Charles Morris propõe posteriormente os níveis Sintático, Semântico e Pragmático (Cf. MORRIS, 1994), termos estes amplamente conhecidos no campo do Design. No entanto, não concordando completamente com o Pragmatismo de James e Morris, Peirce propõe o termo *Pragmaticismo* para denominar sua própria postura que concilia, como pudemos observar, fenomenologia e pragmatismo (MEDEIROS, 2009).

Nota-se claramente que seria por demais arriscado procurarmos generalizar o pragmatismo, assim como qualquer outra postura epistemológica. Georg Simmel, por exemplo, ficou mais conhecido por sua postura intuicionista do que por suas colocações pragmatistas (Cf. MAFFESOLI, 2008). Ainda assim, levantaremos algumas implicações do pragmatismo que consideramos negativas apenas no intuito de esclarecer, desde já, as suspeitas posteriores que surgirão no decorrer de nossa trajetória. Para Hessen, “o erro fundamental do pragmatismo consiste em não enxergar a *esfera lógica*” (HESSEN, 2003, p. 42). Isso porque, para o pragmatismo, o conhecimento é indissociável da própria vida, desprezando assim a autonomia do conhecimento humano. Essa conexão direta com a vida, porém, é algo positivo, pois faz com que os métodos pragmatistas de fato funcionem bem na maioria das abordagens científicas e até mesmo mundanas, apresentando mais resultados imediatos do que a abordagem dos Estudos do Imaginário por exemplo. É mais fácil e cômodo pensar que tudo está relacionado a alguma função ou finalidade prática – caso contrário, as coisas logo são consideradas “perda de tempo”. A própria prerrogativa clássica do Design de que *a forma segue a função* reflete diretamente a postura pragmatista, tanto quanto na separação triádica peirceana que procura sistematizar todas as “leis” perceptivas. Atualmente, como veremos mais adiante, o pragmatismo se manifesta fortemente no campo do Design através de áreas como a usabilidade e a psicologia cognitiva, ambas aplicadas aos sistemas de informação, conforme podemos

verificar nas próprias linhas de pesquisa do programa de pós-graduação no qual este trabalho está inserido. Frente a isso, nossa intenção está longe de simplesmente “rotular” as diversas abordagens predominantes no campo do Design, mas apenas tornar nítida essa influência pragmatista que acreditamos ser demasiado inflexível.

Deixando por ora o campo do Design de lado e retornando às posturas epistemológicas, chegamos finalmente ao **Criticismo**, do grego *krínein* que significa examinar ou pôr à prova (HESSEN, 2003). Uma vez que, “No fundo, subjetivismo, relativismo e pragmatismo são ceticismos” (HESSEN, op. cit. p. 42), o criticismismo se apresenta como uma síntese entre o dogmatismo e o ceticismo: embora o conhecimento seja possível e a verdade exista no criticismismo, compartilhando com o dogmatismo a confiança axiomática na razão humana, há uma desconfiança constante em qualquer conhecimento pré-determinado, aproximando-se assim do ceticismo. Diante da proposição da existência de Deus – o nosso *divino guiador* nesta etapa da investigação –, o criticista atuaria como um verdadeiro inquisidor na busca de fundamentos, categorias e posturas antes de levantar qualquer consideração, demonstrando assim uma esperança de se atingir a certeza absoluta. Deste modo, Hessen reconhece que qualquer reflexão epistemológica parte do criticismismo, “um meio termo entre a temeridade dogmática e o desespero cético” (HESSEN, op. cit. p. 43). Porém, é com Immanuel Kant que o criticismismo assume o caráter de postura epistemológica ao procurar superar dois pontos de vistas considerados por ele unilaterais – o dogmatismo e o ceticismo. A crítica seria então um método a ser empregado contra a confiança e a desconfiança na razão humana, sendo o criticismismo considerado por Hessen “o único ponto de vista correto” (HESSEN, op. cit. p. 44) com relação à possibilidade do conhecimento.

1.3.2 | Da origem do conhecimento

O segundo problema se refere à origem do conhecimento, recaindo em uma estrutura dualista: “A fonte e o fundamento do conhecimento humano é a razão ou a experiência?” (HESSEN, op. cit. p. 27), sendo a razão vista como um fenômeno espiritual e a experiência, um fenômeno sensível. Nota-se que as posturas epistemológicas que se preocupam mais com este segundo problema são quase que “repercussões aperfeiçoadas” das posturas que se preocupam com o primeiro problema.

Por **Racionalismo** (do grego *ratio*, razão) entendemos a concepção segundo a qual o conhecimento está assentado em nosso pensamento que, por ser lógico, sabe julgar por si próprio se um raciocínio é necessário e se possui validade universal (idem). O mundo da experiência (empírico) está em permanente mudança e modificação para o racionalista. Consequentemente, a experiência seria incapaz de nos transmitir qualquer saber genuíno. Se a nossa razão julga logicamente que Deus existe, que não pode ser de outro modo e que, por isso, deve ser assim sempre e em toda parte, então o fato de Deus existir é um conhecimento autêntico no campo do racionalismo. Há porém alguns

juízos que não possuem validade universal, necessitando sempre de uma averiguação empírica – “todo corpo possui um peso” é uma constatação deste tipo. Ainda assim, esse julgamento parte do conceito de *corpo* e, dentro deste, da característica de *peso*, sendo tais juízos baseados no pensamento e não na experiência. Por isso que, para o racionalista, todo conhecimento genuíno depende do pensamento, pois mesmo as constatações empíricas estão fundamentadas anteriormente no pensamento. No racionalismo podemos notar uma lógica hierárquica entre conceitos e axiomas, isto é, trata-se de um raciocínio dedutivo e conceitual proveniente da matemática (idem).

Em seu lugar, o **Empirismo**, do grego *empeiría* (experiência), contrapõe-se ao racionalismo justamente com a premissa de que a única fonte do conhecimento humano seria a experiência. Enquanto que o racionalismo deixava-se conduzir por um ideal pré-determinado de conhecimento, o empirismo parte de fatos concretos. Deste modo, não teríamos nenhum patrimônio apriorístico, isto é, nasceríamos como uma folha em branco sobre a qual somente a experiência irá escrever. O caso da existência de Deus, no empirismo, deveria ser submetido a um experimento de observação cuidadosa que seja passível de ser reproduzido por qualquer um e em qualquer lugar. Se no racionalismo uma equação matemática poderia provar a existência de Deus, no empirismo, fruto evidente das chamadas *ciências naturais*, Deus só seria comprovado a partir de dados coletados exclusivamente na realidade sensível. Os primeiros traços do empirismo podem ser encontrados nos sofistas e, posteriormente, nos estóicos e epicuristas¹⁰, visto que os estóicos propuseram pela primeira vez a famosa comparação da alma com uma *tabula rasa* (a ideia da *folha em branco*).

10. Em resumo, são doutrinas filosóficas localizadas no período helenístico grego, sendo que o Epicurismo (fundada por Epicuro de Samos) cultuava o prazer, ao passo que o Estoicismo (fundado por Zenão de Cítio) pregava uma vida austera e racional, longe do sofrimento produzido pelas sensações e pelos desejos. Cf. CÍCERO, 1960.

Uma das tentativas epistemológicas para fazer a mediação entre o racionalismo e o empirismo é encontrada no **Intelectualismo** (do grego *intelligere*, conjugação de *intus* e *legere* que significa ler dentro), uma postura que vislumbra tanto no pensamento quanto na experiência a fonte e o fundamento do conhecimento. Enquanto que o empirismo não enxerga qualquer elemento autônomo no pensamento, o intelectualismo defende a existência de *conceitos* como algo essencialmente distinto das representações sensíveis, ainda que aqueles provenham destas. Em outras palavras, o intelectualismo defende que o nosso pensamento simplesmente lê a experiência, extraíndo dela as ideias essenciais. Neste sentido, o intelectualista jamais reconheceria a existência de Deus nos objetos sensíveis, porém poderia encontrar uma espécie de essência divina que se manifesta através das coisas.

Visto isso, podemos seguir para uma outra tentativa de mediação entre racionalismo e empirismo: o **Apriorismo**. Como o próprio nome explicita, o conhecimento apresenta elementos *a priori* à experiência, isto é, independentes desta. A primeira vista, essa também é a opinião do racionalismo, diferindo-se deste apenas por encarar tais fatores de maneira formal, isto é, o pensamento não configuraria mais o conteúdo do conhecimento, mas sim as *formas* do conhecimento. Hessen (2003) explica que, assim como no intelectualismo, o conhecimento visto pelo apriorismo também se fundamenta tanto na experiência quanto no pensamento, porém num sentido inverso: os fatores

apriorísticos recebem seus conteúdos da experiência, como em um recipiente vazio (uma forma) que a experiência vai enchendo com conteúdos concretos. Retomando o exemplo da possível existência de Deus, o apriorístico conceberia isso como uma ideia *a priori*, vazia em si mesma, que poderia se tornar concreta e material caso as coisas se conformassem seguindo o que tal forma divina pressupõe. Portanto, enquanto a razão intelectualista deriva do fator empírico, a razão apriorística parte do pensamento formal e chega ao nível material da experiência, determinando assim os objetos do conhecimento. A principal ocorrência que caracteriza o apriorismo é, deste modo, o seu comportamento não tão receptivo e passivo frente a experiência, como ocorre no intelectualismo, mas sim espontâneo e ativo (idem).

1.3.3 | Da essência do conhecimento

O terceiro problema configura para Hessen o cerne da Epistemologia: a essência do conhecimento humano. Tratam-se aqui de interpretações diversas sobre a relação entre o sujeito e o objeto, isto é, qual dos dois apreende o outro e qual determina, colocando em debate, portanto, se o fator determinante no conhecimento humano estaria centrado no sujeito ou no objeto. Hessen (2003) vislumbra três tipos de soluções frente a este debate: soluções pré-metafísicas, soluções metafísicas e soluções teológicas. Embora não tenhamos distinguido os dois primeiros tipos de soluções em nossa síntese esquemática de Hessen (Fig. 06), detalharemos aqui cada uma delas, com exceção das soluções teológicas que, como já adiantamos, não serão abordadas neste trabalho.

As soluções pré-metafísicas tratam de responder a questão da essência do conhecimento de modo imediato, sem preocupar-se com o caráter ontológico¹¹ do sujeito e do objeto. A primeira postura que procura oferecer uma solução pré-metafísica é o **Objetivismo**, que encara o conhecimento como uma determinação do sujeito pelo objeto: “O sujeito, de certo modo, incorpora, copia as determinações do objeto” (HESSEN, op. cit., p. 70). Isso pressupõe que o objeto é algo dado, já pronto e definido em si mesmo, cabendo ao pensamento reconstruí-lo através do conhecimento. Hessen elege Platão como o primeiro a defender o Objetivismo, pois mesmo as *ideias* eram vistas como realidades objetivamente dadas. Uma vez que o mundo sensível estaria defronte ao mundo suprassensível, os objetos reais (do reino objetivo) seriam apreendidos pela intuição sensível ou percepção em si, enquanto que os objetos ideais seriam apreendidos pela intuição não sensível – ou aquilo que Platão chamava de “contemplação das ideias” (HESSEN, op. cit. p. 70).

Em contraposição ao objetivismo, o **Subjetivismo**¹² desloca o centro de gravidade do conhecimento para o sujeito, sendo este sujeito não apenas um ser pensante individual e concreto, mas um sujeito superior, transcendente. Enquanto que no objetivismo Deus poderia existir em um reino objetivo das ideias, no subjetivismo Deus poderia existir na realidade concreta, como uma espécie de princípio da mesma. Neste

11. Ontologia, do grego *ontos* (ser) e *logo* (conhecimento), é a parte da filosofia que trata da natureza do ser, da realidade e da essência da própria existência. Cf. POLI, 2003, p. 183-210.

12. Embora Hessen repita os mesmos termos, o Subjetivismo enquanto solução pré-metafísica do problema da essência do conhecimento é diferente do Subjetivismo que responde ao problema da possibilidade do conhecimento.

sentido, Agostinho transforma o objetivismo platônico em subjetivismo na medida em que, seguindo o procedimento de Plotino, a verdade deixa de pertencer a um reino de realidades suprassensíveis e passa a pertencer a uma consciência divina, um sujeito superior, que na doutrina de Agostinho seria o Deus cristão. “Não é do objeto, mas desse sujeito supremo que a consciência cognoscente recebe seus conteúdos” (HESSEN, op. cit. p. 72). A mesma concepção pode ser encontrada na filosofia moderna, precisamente na chamada Escola de Marburgo, uma das principais representantes do neokantismo. Na escola de Marburgo, contudo, a entidade transcendental que ancora o conhecimento deixa de ser um sujeito divino ou metafísico, tornando-se um sujeito puramente lógico caracterizado como a “consciência em geral das coisas” (HESSEN, op. cit. p. 73). Não haveria, neste raciocínio, objetos independentes desta consciência, sendo assim todas as coisas meras projeções do pensamento. Enquanto que em Agostinho os objetos são reais – embora correspondam a normas e conceitos supremos (por isso também é chamado de “platonismo cristão”) –, na escola de Marburgo pensamento e realidade coincidem num mesmo ser conceitual, assumindo uma postura idealista nesse sentido. Mesmo que ainda sejam soluções pré-metafísicas da essência do conhecimento, já é possível notar na doutrina de Agostinho e no neokantismo de Marburgo um esboço das duas soluções metafísicas, respectivamente o realismo e o idealismo.

Tratemos agora de incluir um caráter ontológico ao objeto e ao sujeito, partindo então para as soluções metafísicas da essência do conhecimento. O **Realismo** é o ponto de vista que concebe as coisas de fato reais, independentes da consciência. Hessen (idem) identifica três variações dentro desta postura epistemológica: o realismo ingênuo, o realismo natural e o realismo crítico. O realista ingênuo não distingue a percepção do objeto percebido, isto é, as coisas são vistas exatamente como as percebemos. Uma mesa vermelha, por exemplo, é vermelha independentemente de quem a apreenda, assim como a existência ou inexistência de Deus seria percebida igualmente por todos. No realismo natural, o objeto adquire uma autonomia maior na medida em que a função da percepção é anulada: a mesa é vermelha porque a cor vermelha pertence a ela, não à nossa percepção, e se Deus existe é porque sempre foi assim, quer percebamos isso ou não. O realismo crítico, por fim, contrapõe-se aos dois últimos pontos de vista admitindo que nem todas as propriedades que percebemos pertencem às coisas percebidas. Os objetos continuam existindo independentes de nossa consciência, mas suas propriedades e qualidades existem somente em nossa consciência: a mesa vermelha e a ideia de Deus de fato existem, mas o modo de ser destes objetos, quando apreendidos, é condicionado e organizado em nossa consciência. O que nos interessa, por enquanto, é que todas as diferentes formas de realismo se intersectam na mesma tese de que há objetos reais, independentes da consciência.

O antípoda desta tese só pode ser encontrado na postura do **Idealismo** que, naturalmente, propõe que não há coisas reais, independentes da consciência. Deste modo, existiriam apenas dois tipos de objetos: os existentes na consciência (representações e sentimentos) e os ideais (objetos da lógica e da matemática). Resultado disso são,

respectivamente, o *idealismo subjetivo* ou *psicológico* e o *idealismo objetivo* ou *lógico*. No idealismo subjetivo ou psicológico, também chamado de *consciencialismo*, toda a realidade não passa de uma projeção da consciência. A existência de um objeto consiste em ser percebido por um sujeito – tão logo o objeto deixa de ser percebido, deixa também de existir.

Se o idealismo subjetivo parte da consciência do sujeito individual, o idealismo objetivo ou lógico, por outro lado, parte de uma suposta consciência objetiva da ciência. Essa consciência geral não seria algo psicológico e real, mas somente lógico e ideal, um sistemas de juízos que distinguiria aquilo que é dado na percepção da percepção em si. Não haveria nesse dado, porém, alusão a um objeto real, mas sim uma definição lógica que poderia transformar-se em objeto do conhecimento. No intuito de elucidar a diferença entre as últimas concepções aqui abordas, citaremos um exemplo simples estabelecido por Hessen:

Tomo na mão um pedaço de giz. Para o realista, o giz existe exteriormente à minha consciência e independentemente dela. Para o idealista subjetivo, o giz existe apenas em minha consciência. Todo o seu ser consiste em ser percebido por mim. Para o idealista lógico, o giz não está nem em mim nem fora de mim; ela não está disponível de antemão, mas deve ser construído. Isso acontece por meio de meu pensamento. Na medida em que formo o conceito giz, meu pensamento constrói o objeto giz. Para o idealista lógico, portanto, o giz não é nem uma coisa real, nem um conteúdo de consciência, mas um conceito (...), um ser lógico-ideal (HESSEN, 2003, p. 83).

O idealismo lógico pode ser considerado, como vimos anteriormente, consequência do subjetivismo presente no neokantismo, especialmente na escola de Marburgo. Segundo Hermann Cohen (1842-1918), considerado o fundador da escola de Marburgo, “o ser não repousa sobre si mesmo; é apenas o pensamento que o faz surgir” (COHEN *apud* HESSEN, 2003, p. 84). Entretanto, anteriormente a Cohen, os primeiros passos para o surgimento do idealismo lógico foram dados por Johann Fichte (1762-1814), discípulo direto de Kant, e Friedrich von Schelling (1775-1854), os quais expandiram, cada qual à sua maneira, a consciência cognoscente em uma consciência absoluta, de onde originaria toda a realidade. Ainda assim, Hessen elege Hegel como o primeiro a determinar um princípio lógico-idealista para a realidade, embora se reconheça um fator dinâmico e irracional inerente à doutrina hegeliana, fator este que é confrontado em seu método dialético¹³ e que distingue essa doutrina do idealismo neokantiano.

Em suma, vimos que tanto no idealismo lógico quanto no subjetivo procura-se provar que não há objetos reais, uma vez que seria “contraditório pensar num objeto independente da consciência, pois na medida em que penso num objeto, faço dele um conteúdo de minha consciência” (HESSEN, op. cit., p. 84).

Frente a isso, finalmente chegamos naquilo que Hessen chama de **Fenomenalismo** – do grego *phainómenon* que significa fenômeno ou aparência. Não por acaso, a

13. A dialética hegeliana seria um método progressivo no qual cada movimento sucessivo apresentaria uma solução às contradições dos movimentos anteriores, isto é, uma síntese que surgiria a partir de uma tese e de uma antítese. Cf. MAYOS, 2008, p. 166-167.

principal escola proveniente desta postura é a chamada Fenomenologia. A concepção fenomenalista defende que não conhecemos as coisas como de fato são, mas como nos aparecem. Neste sentido, certamente existiriam objetos reais, mas não seríamos capazes de conhecer sua essência, apenas sua aparência. Isso resulta naquilo que Hessen define como *incognoscibilidade das coisas*, isto é, a admissão tanto dos objetos reais, como no realismo, quanto da limitação do conhecimento à realidade dada na consciência, como no idealismo, restringindo o alcance do sujeito ao mundo das aparências. Segundo Hessen, o fenomenalismo também foi criado por Kant na tentativa de mediar o realismo e o idealismo, assim como havia feito no apriorismo com relação ao racionalismo e ao empirismo. Para entendermos rapidamente o fenomenalismo kantiano, retomaremos o realismo crítico em uma breve comparação. Como já vimos, o realismo crítico nos ensina que as qualidades sensíveis secundárias (cores, odores, sabores, etc.) surgem apenas em nossa consciência. O fenomenalismo, por sua vez, vai mais longe na medida em que também desloca para a consciência as qualidades primárias (forma, extensão, movimento, etc.). Seguindo este raciocínio, jamais seremos capazes de saber como Deus é em si mesmo, se é que ele existe, pois tão logo tentamos conhecê-lo, já lhe impomos as formas de nossa consciência. Em outras palavras, o mundo que nos cerca de fato existe enquanto tal, mas é inatingível, sendo somente sua aparência a ser apreendida ou, mais precisamente, “modelada” por nossa consciência.

1.4 | Da contextualização histórica

Embora a abordagem de Hessen não apresente um enfoque cronológico, o nosso intuito agora reside em apreender as conexões e as concomitâncias entre as posturas epistemológicas até então descritas, estabelecendo um tipo de abordagem transitória que não pretende reduzir a diversidade histórica da filosofia ocidental, mas sim identificar as possíveis relações entre as posturas e seus principais representantes. Sendo assim, podemos tentar esboçar desde já um *Mapa Epistemo-Genealógico do Conhecimento Ocidental* (Fig. 07) para visualizarmos esquematicamente o raciocínio pretendido:

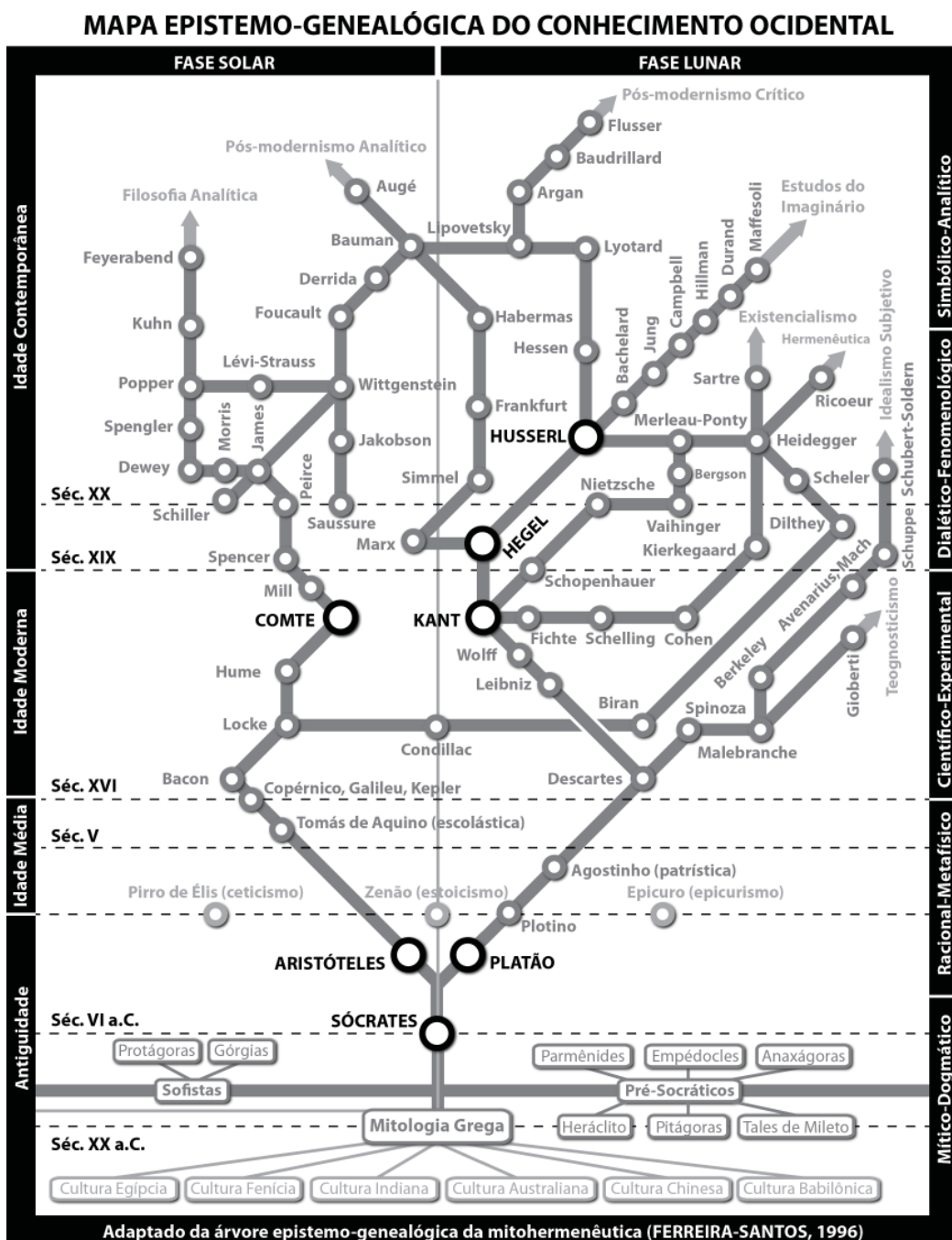


Fig. 07: Mapa Epistemo-Genealógico do Conhecimento Ocidental.

Fonte: Elaborado pelo autor a partir de FERREIRA-SANTOS, 1996.

Na representação gráfica apresentada, procuramos localizar, através de pontos de intersecção e linhas de conexão (que podem não coincidir historicamente), os principais filósofos que foram ou que ainda serão mencionados neste trabalho. Um primeiro olhar já pode evidenciar que, intencionalmente, pontuamos mais filósofos posicionados na fase lunar do que na fase solar, afinal o nosso percurso segue nessa direção consoante aos Estudos do Imaginário. Também podemos identificar que, salvo algumas exceções, a fase solar envolve o ceticismo, o pragmatismo, o empirismo, o intelectualismo, o objetivismo, o realismo e o subjetivismo (relativo à possibilidade do conhecimento), enquanto que a fase lunar abrange o dogmatismo, o relativismo, o criticismo, o racionalismo, o apriorismo, o subjetivismo (relativo à essência do conhecimento), o idealismo e o

14. A única linha tracejada que não é acompanhada do século ao qual corresponde é a linha que separa a Antiguidade da Idade Média. Isso porque se trata de um período historicamente indeterminado entre o nascimento de Cristo (ano 0) e queda do Império Romano por volta do ano 476 depois de Cristo.

fenomenalismo. Os paradigmas *epistemo-genealógicos* podem ser identificados na barra lateral da direita, sendo a barra lateral da esquerda encarregada de distinguir os períodos históricos, auxiliada pelas linhas horizontais tracejadas que determinam os séculos que separam tais períodos¹⁴. Procuramos representar o “chão” de nossa *árvore epistemo-genealógica* com os sofistas e pré-socráticos, sendo a Mitologia Grega o “solo fértil” do conhecimento ocidental, onde podemos reconhecer trivialmente algumas raízes provenientes da Antiguidade Oriental. Acima desta terra, contemplamos as várias ramificações filosóficas que o “tronco socrático” fez crescer, sendo que o direcionamento para cima ilustra a passagem de tempo, o direcionamento para a direita representa a força gravitacional lunar e, para a esquerda, a força gravitacional solar. Ressalta-se que a fase solar inicia-se com os sofistas, enquanto que a fase lunar não possui uma origem determinada, predominando na *esfera subterrânea de nossa árvore*.

Para começar, devemos identificar os referidos *paradigmas* das indagações filosóficas no decorrer dos períodos históricos que aqui serão descritos, revelando com isso as características *epistemo-genealógicas*, isto é, fatores ao mesmo tempo históricos e epistemológicos predominantes em cada período. Interessante notar que Ferreira-Santos (1996) retoma algumas das raízes históricas e culturais da constituição da Grécia antiga, visto que a chamada Antiguidade Oriental antecede a Antiguidade Clássica na história da civilização humana. Em linhas gerais, a Grécia surge com um sincretismo de muitas culturas já existentes: primeiramente com os grupos nômades indo-europeus (aqueus, jônios e eólios) durante o período Pré-homérico e, posteriormente, com a invasão de um novo povo nômade (os dóricos) inaugurando o período Homérico. Esses povos traziam consigo muitos elementos culturais, sobretudo com relação a crenças e mitos, provenientes de civilizações mais antigas – como os Egípcios, Fenícios, Indianos, Australianos (oriundos da Oceania), Chineses e Babilônios –, tecendo aos poucos a Mitologia Grega, presente no imaginário social grego principalmente nos períodos Arcaico e Clássico. Sendo assim, podemos considerar que o paradigma *epistemo-genealógico* que antecede Sócrates e os Sofistas é **Mítico e Dogmático**, pois a mitologia prevalecia de maneira dogmática nos filósofos pré-socráticos e nos demais que os antecedem.

Na sequência, notaremos que os filósofos depois de Sócrates partiam do princípio de que a natureza das coisas poderia ser *revelada*, ainda que através de meios suprassensíveis, substituindo assim um pensamento dogmático e mítico por uma corrente **Racional e Metafísica**. Posteriormente, podemos notar um paradigma *epistemo-genealógico Científico-Experimental*, visto que a Filosofia adquire um caráter menos reflexivo e mais empírico, valorizando a observação direta e as experimentações práticas. Logo em seguida, houve uma preocupação recorrente ao modo pelo qual percebemos as coisas, estabelecendo assim uma solução dialética ou fenomenológica para o dilema entre o racionalismo e o empirismo – portanto, nomearemos este paradigma de **Dialético-Fenomenológico**. A partir disso, os desdobramentos se tornam mais complexos de serem analisados: o estudo da linguagem ganha ênfase ao estabelecer que os significados não são predeterminados, mas sim *potenciais*; a ciência e a filosofia

passam a analisar o seus próprios comportamentos de maneira crítica; o positivismo se mantém resistente e passa a ter uma dimensão mais sistematizada e totalizadora ao tentar explicar todas as coisas; o sujeito enquanto indivíduo se torna crítico e pessimista com relação ao mundo que o cerca; os novos meios de comunicação se tornam alvo de teorias críticas com relação à sociedade; e, por fim, os fenômenos simbólicos adquirem importância ontológica frente à compreensão do imaginário humano. Deste modo, intitularemos este último paradigma *epistemo-genealógico* de **Simbólico-Analítico**.

Além de estabelecer tais paradigmas, devemos tentar compreender o que Ferreira-Santos (1996) chama de **Fase Solar** e **Fase Lunar**, remetendo diretamente aos regimes *diurno* e *noturno*¹⁵ de Gilberto Durand. O regime diurno se trata, grosso modo, da concepção do universo *dividido em opostos*, cujas características são as separações entre o bem e o mal, os cortes, as distinções, a ascensão e o progresso. O regime noturno, por sua vez, concebe o universo como sendo a *união de opostos*, estruturado de maneira *mística* e voltado para a harmonia, evitando-se a polêmica e favorecendo a quietude e o prazer. Retornando ao raciocínio de Ferreira-Santos (1996), a fase solar corresponde à função *epistemo-genealógico* que procura explicar, através de conceitos e experimentos, o sentido real das coisas, procurando alcançar a verdade por meio da rigorosidade metodológica. Deste modo, a fase solar direciona-se às ciências naturais, valorizando a análise sistemática e o progresso científico. Por outro lado, a fase lunar substitui a explicação pela compreensão, a rigorosidade estruturalista pela consciência crítico-reflexiva, direcionando-se às ciências humanas e às dimensões culturais, simbólicas e ontológicas. Com vistas em uma representação mais precisa da relação entre as posturas epistemológicas e os períodos históricos, desenvolvemos também um Gráfico Epistemo-Cronológico do Conhecimento Humano (Fig. 08).

15. Cf. MARQUES, 2008, p. 60-61.

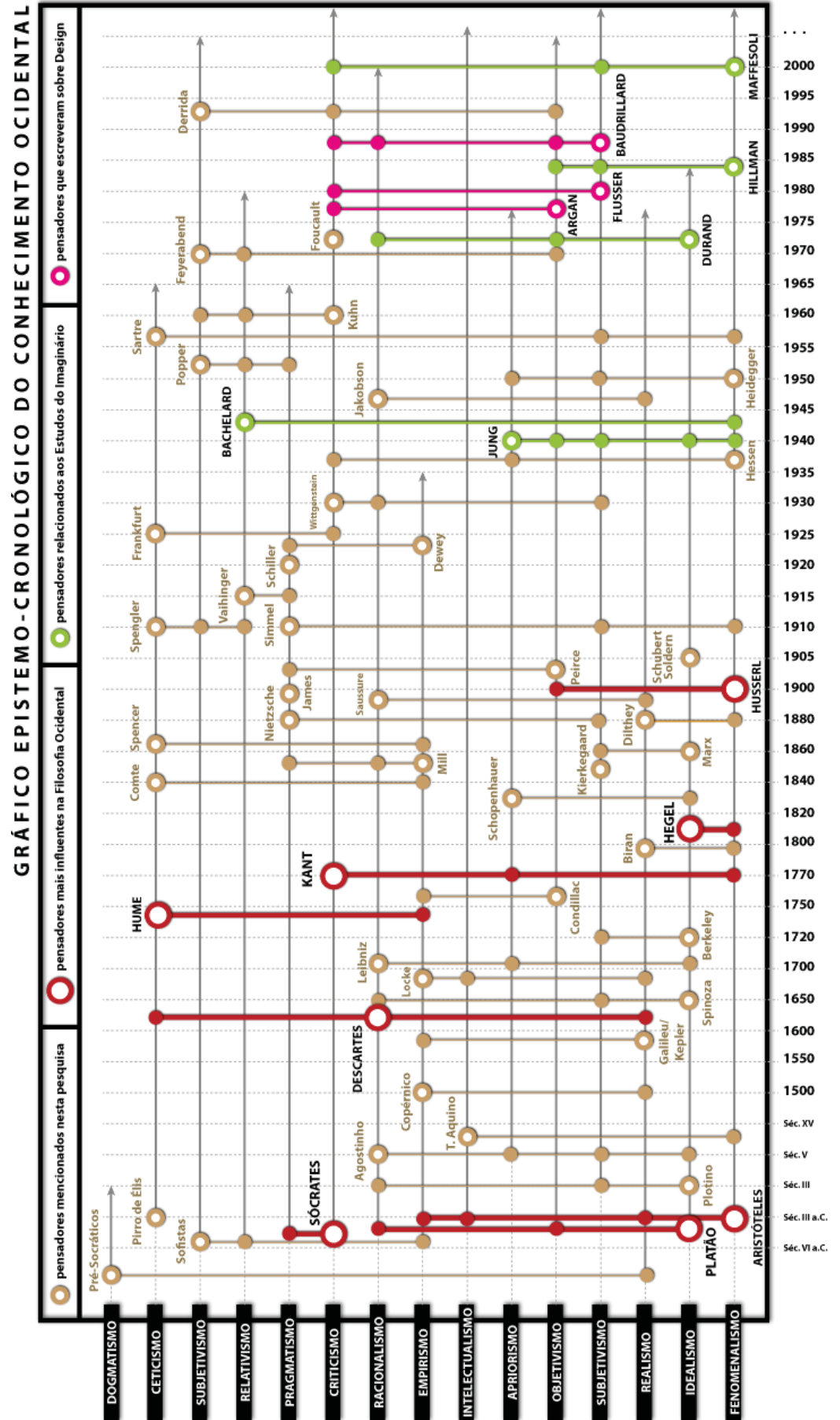


Fig. 08: Diagrama Epistemo-Cronológico do Conhecimento Ocidental.
 Fonte: Elaborado pelo autor. Rotacionado 90º para melhor visualização.

No eixo vertical estão posicionadas as posturas epistemológicas que há pouco foram apresentadas e, no eixo horizontal, os períodos cronológicos (não posicionados de maneira espacialmente proporcional). Embora os filósofos incluídos no plano entre os dois eixos coincidam com os nomes mais citados na literatura consultada, não contemplamos todos os nomes apresentados no diagrama anterior (Fig. 07), pois o objetivo agora consiste em apenas ilustrar a distribuição das correntes epistemológicas no decorrer do tempo. Como muitos filósofos se manifestam em mais de uma postura epistemológica, foram estabelecidas conexões lineares entre suas localizações no eixo vertical, sendo que as cores utilizadas servem apenas para distinguir cada filósofo no eixo horizontal - não havendo, portanto, nenhuma relação cromática pré-estabelecida. Importante ressaltarmos que muitos dos nomes que se encontram neste diagrama não foram classificados por Hessen, haja vista sua localização histórica e os limites de sua obra. Deste modo, embora o critério utilizado seja restrito ao sistema de Hessen, grande parte dos julgamentos epistemológicos representados no diagrama é de nossa responsabilidade.

Uma vez estabelecido o nosso *mapa condutor*, podemos finalmente iniciar nossa contextualização histórica. Nosso ponto de partida provém da Civilização Grega, mais precisamente no período Clássico grego (JOHNSTON, 2008). Retomando as considerações de Hessen, podemos afirmar que os pensadores anteriores a Sócrates estavam completamente voltados para a natureza, confiando ingenuamente na razão humana e, por isso, não encaravam o conhecimento como um problema, tornando assim nítida a predominância das posturas do **dogmatismo** e do **realismo ingênuo** neste período. É somente em Sócrates (470-399 a.C.), na virada do período Arcaico ao Clássico, que a edificação da vida passa a ser construída sobre a reflexão e o saber. Por meio de seu conhecido princípio de questionar acima de tudo, Sócrates estava convencido de que as escolhas corretas dependem de uma constante correção do conhecimento (JOHNSTON, op. cit.). Embora transpareçam em seu discurso alguns traços da ética **pragmatista**, sua filosofia se mostrava predominantemente **crítico**.

Enquanto o pensamento de Sócrates era nitidamente mais crítico que construtivo, a produção filosófica de Platão foi mais longe na medida em que dirigia-se não apenas aos objetos práticos, aos valores e virtudes – como ocorria quase sempre em Sócrates –, mas também ao conhecimento científico, sendo assim o primeiro pensador a construir um grande sistema filosófico (idem). Conforme já descrevemos, sua teoria das formas eternas e imutáveis das coisas pode até parecer de certo modo “mística”, mas não dogmática, uma vez que suas teses são usualmente sustentadas por sólidos argumentos que o levaram a fundar o **Racionalismo**, o **Objetivismo** e o **Idealismo**. Deste modo, Platão defende o método do questionamento socrático como um modo de alcançar as verdades que estariam adormecidas no interior de nossas mentes.

Aristóteles (384-322 a.C.), aluno de Platão durante duas décadas, mantém a concepção de que as verdades são ideias imateriais, mas contrapõe o “misticismo” de seu mestre com um método mais prático e analítico para o conhecimento (JOHNSNTON,

op. cit.), método este que o levou a trilhar os caminhos **intelectualista e fenomenalista**. Retomando o raciocínio de Hessen (2003), o *intelectualismo* surgiu como a síntese desenvolvida por Aristóteles, a qual procura conciliar sua influência platônica (racionalista) com sua própria inclinação, de origem familiar, ao **empirismo**. Primeiramente, Aristóteles desloca o mundo platônico das ideias para a realidade empírica: as ideias deixam de “pairar no vazio” e passam a pertencer diretamente às coisas sensíveis na figura de *formas essenciais*. Partindo deste pressuposto metafísico, a experiência passa a ter uma importância fundamental ao conhecimento, pois é somente com os sentidos que poderíamos extrair as ideias ou essências universais das coisas. Aristóteles sustentava o **realismo natural** ao propor que as propriedades qualitativas convêm também às coisas - sendo este o pensamento predominante até a Idade Moderna.

Como pudemos observar, tanto Platão quanto Aristóteles são metafísicos com relação à gênese divina do conhecimento, porém diferenciam-se sobretudo no método para descobrir a verdade: Platão é **racionalista** e Aristóteles é **empirista**. A influência da doutrina de ambos percorrerá toda a história do pensamento ocidental, conforme já será possível notar de imediato na Idade Média em Agostinho e Tomás de Aquino. Contudo, antes disso, não devemos deixar de lado o pensamento predominante no último período da Antiguidade grega: o epicurismo de Epicuro (342-270 a.C.) e o estoicismo de Zenão (336-264 a.C.). O foco de atenção da Filosofia parece afastar-se, com tais vertentes, do social para concentrar-se no indivíduo – “a filosofia torna-se novamente autorreflexão do espírito” (HESSEN, 2003, p. 6) –, uma vez que as antigas certezas do mundo grego estavam se extinguindo junto com as cidades-estados. Deixando de lado os vastos esquemas sociais e políticos construídos até então, Epicuro via no prazer o único bem (JOHNSTON, 2008) e, por isso, sua doutrina **ceticista e empirista** também é chamada de *Hedonismo*. Enquanto Platão negava que a boa vida estava diretamente relacionada ao prazer, Aristóteles achava que o prazer poderia contribuir de alguma forma para a felicidade. Posteriormente, o culto ao prazer chega quase ao extremo no modo epicurista de conduzir uma vida modesta e prazerosa ao mesmo tempo (idem). Mais importante que buscar o prazer no epicurismo seria evitar as dores que podem ser ocasionadas por esse prazer, justificando assim uma vida modesta – por isso que, para Epicuro, mais prazeroso que beber quando se tem sede é não ter sede (idem).

O estoicismo, por sua vez, teria sido “a doutrina mais poderosa do mundo antigo antes do advento do cristianismo” (JOHNSTON, op. cit. p. 43). Frente a um mundo que aparentemente mergulhava no caos e na desintegração social, Zenão propunha a indiferença como uma espécie de salvação pessoal na medida em que, somente com ela, as forças externas não exerceriam o menor domínio sobre nós. O bem e o mal, deste modo, dependeriam de nossa vontade, sendo esta a verdadeira virtude humana. Assim sendo, podemos considerar a postura de Zenão como sendo ao mesmo tempo **ceticista e idealista**. Em linhas gerais, porém, devemos resvalar que “Essas são filosofias do conforto pessoal, movimentos de distanciamento de um mundo experienciado como doloroso” (JOHNSTON, op. cit. p. 178). Por isso que, embora seja possível reconhecer no

epicurismo e no estoicismo alguns traços de um sistema filosófico, tratam-se apenas de conselhos dados aos indivíduos sobre como ter uma *boa vida*. Com um estreitamento da concepção socrático-platônica, apenas as questões práticas são contempladas no pensamento de Epicuro e Zenão, transformando a Filosofia, em poucas palavras, em uma *filosofia de vida* (HESSEN, 2003).

Já em Plotino (205-270 d.C.), representante do *neoplatonismo*, o mundo das ideias e todas as entidades ali existentes retornam ao nosso espírito pensante, ou *Nous* (mente) cósmico, como um auto desdobramento vivo de uma origem metafísica única. Dividindo o universo em três *hipóstases* (realidades fictícias) – a saber, o *Uno*, o *Nous* e a *Alma* –, o conhecimento é encarado por Plotino como um tipo de recepção ou iluminação: “A parte racional de nossa alma é sempre preenchida e iluminada a partir do alto” (PLOTINO *apud* HESSEN, 2003, p. 51). Este pensamento **racionalista**, **subjativista** (com relação à possibilidade do conhecimento) e **idealista** será acolhido e adaptado posteriormente por Santo Agostinho – o *Nous* se torna o próprio Deus e as ideias se tornam os Seus pensamentos criativos. Paralelamente a Plotino, neste mesmo período, o filósofo Pirro de Élis (360-270 a.C.), considerado por Hessen (2003) o fundador do **ceticismo** puro, postula que não existe nenhum tipo de conhecimento, sendo necessário portanto suspender qualquer tipo de juízo. Pouco tempo depois, com Arcesilau († 241 a.C.) e Carnéades († 129 a.C.), surge aquilo que Hessen (*idem*) nomeia de “ceticismo médio” ou acadêmico que, embora também desconsidere a existência de certezas, estabelece a possibilidade de se chegar a uma opinião verossímil (porém não verdadeira). Por fim, o ceticismo pirrônico é retomado em Enesidemo (séc. I a.C.) e Sexto Empírico (séc. II d.D.), não sobrevivendo muito mais que isso.

As mudanças sociais e econômicas concentrarão, na baixa Idade Média, todo o poder nas mãos da Igreja Católica, cabendo aos padres do século V ao IX desenvolverem o conhecimento científico com base na Filosofia e na Teologia. Este período é intitulado de Patrística, caracterizado por sermões filosóficos, orientações escritas e documentos normativos (CORTELLA, 2009). A doutrina de Aristóteles não era compatível com o ideário cristão neste período, recorrendo-se então ao pensamento platônico que dava importância à dimensão não empírica da verdade. Isso reforçava a postura eclesial de que, “para seguir a verdade, era necessário ter fé e seguir a doutrina contida na Bíblia pois nela estava guardada, ou, melhor ainda, revelada a palavra divina” (CORTELLA, *op. cit.* p. 76). O principal representante deste período é Agostinho (354-430) que absorve e “cristianiza” parte do pensamento **idealista** de Platão, segue o **subjativismo** de Plotino e já introduz alguns esboços **apriorísticos**. Com o conceito da *verdade interior*, Agostinho postulava que antes da experiência já haveria em nossa mente o significado das palavras, isto é, as coisas às quais elas se referem (PORTO, 2006). Deste modo, Agostinho substitui o termo *rememoração* por *inspiração divina* com relação àquilo que sustentaria *à priori* o nosso conhecimento. Sendo o conhecimento agora proveniente da iluminação divina, trata-se em Agostinho daquilo que Hessen (2003) chama de **racionalismo teológico**. No entanto, a partir do século XII o poder político hegemônico da Igreja Católica começa a enfraquecer, não sendo mais suficiente ter um conhecimento apoiado na fé e na

revelação divina (CORTELLA, 2009).

Assim, o pensamento católico passa a ser renovado a partir do século IX pela chamada Escolástica, substituindo a Patrística, e “tem como principal característica o uso da obra de Aristóteles nas discussões filosóficas e teológicas” (PORTO, 2006, p. 18). O pensador mais importante deste período é Tomás de Aquino (1225-1274) que, embora mantenha a fé cristã como fonte central do conhecimento, “segue o aristotelismo ao aceitar que a percepção da realidade é o ponto de partida para o conhecimento e que a Lógica é o procedimento intelectual adequado para sabê-la” (CORTELLA, 2009, p. 77). Essa rejeição ao platonismo não significa, porém, uma aceitação do empirismo, pois o caminho indicado por Aristóteles admite a ideia de possuímos *em potência* a capacidade de conhecer o mundo, sendo necessário efetivá-la no próprio ato de conhecer (PORTO, 2006). Deste modo, Tomás de Aquino postulava que “Todo conhecimento e toda aquisição de conhecimento partem de um conhecimento preexistente” (PORTO, op. cit. p. 20), retomando assim os princípios universais de Aristóteles. A adaptação que se torna mais nítida é com relação ao caráter **intelectualista** e **fenomenalista** da doutrina de Aquino: receberíamos as imagens sensíveis (*species sensibiles*) das coisas concretas, o nosso pensamento ativo (*intellectus agens*) extrairia dessas imagens as essências universais (*species intelligibiles*) e, por fim, nosso pensamento passivo (*intellectus possibilis*) faria juízos sobre as coisas. Deste modo, portanto, Tomás de Aquino contraria Agostinho ao afirmar que mesmo os mais altos princípios do conhecimento estariam fundamentados na experiência, uma vez que não passariam de relações entre os conceitos oriundos exclusivamente do mundo sensível. Entretanto, na medida em que avançamos até o século XV, notaremos que a sociedade tornava-se mais complexa com o fortalecimento do comércio e a ascensão da burguesia, resultando em uma ênfase mais humana e menos divina ao conhecimento a partir do Renascimento nos séculos VX e VXI.

Esta nova ciência – a ciência moderna –, contudo, não sepultou por completo a origem metafísica do conhecimento, mantendo vivo em suas novas metodologias o clássico embate entre racionalismo e empirismo (CORTELLA, 2009). Do lado do **racionalismo**, apoiados nos princípios dedutivos e na razão inata e auto evidente dos modelos matemáticos, podemos destacar o francês René Descartes (1596-1650), o holandês Bento de Spinoza (1632-1677), os alemães Gottfried Leibniz (1646-1716) e Christian Wolff (1679-1754) e o irlandês George Berkeley (1685-1753). Do lado do **empirismo**, sob o argumento de que todo o conhecimento provém da experiência e somente por ela deve ser provado, destacam-se os ingleses Francis Bacon (1561-1626) e John Locke (1632-1704), além do escocês David Hume (1711-1776). Devemos lembrar que a nova ciência que nascia neste contexto não era autoritária como a Igreja Católica, pois desenvolvia a ética de uma neutralidade temporária, isto é, a verdade como uma probabilidade provisória aberta à mudança e à correção. Por isso Hessen (2003) identifica neste período um ceticismo mais específico e não mais aquele radical e absoluto: o **ceticismo ético** do filósofo francês Michel de Montaigne (1533-1592), o **ceticismo metafísico** de David Hume, a influência do **ceticismo médio** (de Arcesilau e

Carnéades) em Pierre Bayle (1647-1706) e o **ceticismo metódico** de René Descartes. Isso se deve muito à decadência do modelo medieval do geocentrismo (concebido por Aristóteles e Ptolomeu) frente ao heliocentrismo descoberto por Nicolau Copérnico (1473-1543) e aperfeiçoado por Galileu Galilei (1564-1642) e Johannes Kepler (1571-1630). Contudo, vale relatar que o **racionalismo teológico** de Agostinho ressurgiu com o filósofo francês Nicolas Malebranche (1638-1715), o qual postulava que “vemos todas as coisas em Deus” (MALEBRANCHE *apud* HESSEN, 2003, p. 52), e posteriormente com o filósofo italiano Vincenzo Gioberti (1801-1852) que, por sua vez, propunha a doutrina da intuição racional do absoluto como fonte única. Ainda pertencente ao racionalismo teológico, essa vertente mais intensificada (chamada por Gioberti de *ontologismo*) é chamada por Hessen de *teognosticismo* (HESSEN, 2003, p. 52). Trata-se de uma postura que encara o dualismo entre sujeito e objeto como um dualismo metafísico que, por sua vez, seria proveniente de um princípio comum: a divindade. Tal concepção, que é evidente na crença cristã, foi fundamentada por Agostinho e Tomás de Aquino, sendo posteriormente mais direcionada e organizada por Descartes e Leibniz.

Paralelamente ao seu teísmo cristão, Descartes foi o primeiro a colocar o método puramente científico no centro das especulações filosóficas, admitindo assim uma postura **realista** e atribuindo grande importância à dúvida dedutiva enquanto instrumento irrefutável: “para se ter certeza absoluta, deve-se duvidar absolutamente de tudo, descobrindo, assim, que o sujeito que está duvidando de tudo é a única coisa certa” (DESCARTES *apud* JOHNSTON, 2008, p. 178). O sistema cartesiano, contudo, parte de evidências particulares garantidas por um Deus que ainda era visto como fonte do conhecimento e, por isso, tal postura é nomeada por Hessen (2003) de **racionalismo imanente**. Isso significa a retomada da doutrina das ideias inatas (*ideae innatae*) do estoicismo de Cícero, uma concepção que enxergava conceitos inatos em nós mesmos, como uma espécie de patrimônio ou herança da razão humana em si. Enquanto que para Descartes esses conceitos já estariam prontos em nós (como um requisito para o *ser*), para Leibniz esses conceitos existiriam *potencialmente* em nós, isto é, na capacidade que temos de construir conceitos independentemente da experiência, afirmando com isso uma concepção **apriorística** e **idealista**. Podemos notar então que há uma “consciência individual e concreta” no racionalismo imanente de Descartes e, por outro lado, uma “consciência absoluta” no **racionalismo transcendental e teológico** de Leibniz e Malebranche. Semelhante a esse raciocínio, Spinoza posteriormente argumentaria que há uma verdade auto evidente que só pode ser encontrada no conceito da *substância*, uma realidade espiritual única que englobaria ao mesmo tempo Deus, a Natureza e os seres humanos (JOHNSTON, 2008). Deste modo, o **racionalismo**, o **subjetivismo** (da essência do conhecimento) e o **idealismo** de Spinoza apontam para uma única realidade espiritual que procura explicar tudo, isto é, uma solução *monista-panteísta*¹⁶ para as questões metafísicas da essência do conhecimento, apresentando uma complementariedade entre lógicas opostas e configurando assim uma ordem e conexão universal entre as ideias e as coisas.

16. Em linhas gerais, significa reduzir todas as dualidades - sujeito e objeto, pensamento e ser, consciência e experiência - em uma unidade única, como se fossem dois lados de uma mesma realidade. A solução dualista-teísta, por outro lado, mantém os dualismos, mas atribui a eles um princípio em comum (HESSEN, 2003).

Seguindo esta direção, George Berkeley representa para Hessen (2003) o ícone clássico da postura **idealista**. Segundo o pensamento de Berkeley, uma caneta ou um lápis não passa de um complexo de sensações produzidas por nós mesmos. Devemos ressaltar, porém, que Berkeley aplicou seu postulado somente às coisas materiais (que então passam a ser imateriais), mas não à alma. Sustentando-se por um alicerce metafísico e teológico, Berkeley reconheceu na alma e em Deus uma existência autônoma, explicando assim o surgimento e a independência de nossas percepções sensíveis com relação aos nossos desejos e vontades. Sem este fundamento **subjetivista** da essência do conhecimento, poderíamos modificar a realidade caso ela não seja de nosso agrado, manipulando as coisas à mercê de nossa consciência. Tal radicalismo idealista será posteriormente assimilado, entretanto, por Richard Avenarius (1843-1896) e Ernst Mach (1838-1916) com a doutrina do *empiriocriticismo*, segundo a qual nada existiria além das sensações. De modo semelhante, a intitulada *filosofia da imanência* de Guilherme Schuppe (1836-1913) e Richard Schubert-Soldern (1852-1924) postulará que todo ser é imanente à consciência. Por fim, o último filósofo mencionado será também responsável pelo *solipsismo*, considerado a corrente mais radical do idealismo: controlaríamos o mundo ao nosso redor que, por sua vez, seria um mero fruto da nossa imaginação, isto é, nada mais existiria além da realidade que construiríamos em nossa mente.

Completamente contrário ao idealismo, John Locke argumenta que, se todo conhecimento por algum motivo já estivesse evidente em nós, então um cego de nascença conheceria as cores (PORTO, 2006). Não por acaso, Locke acreditava que nossa capacidade de raciocinar surge logo quando aprendemos a falar (idem). Assim, a filosofia de Locke, considerada por Hessen (2003) a fundadora do **Empirismo**, pode ser resumida em duas proposições interligadas: “não existem ideias nem princípios inatos” e “todas as nossas ideias e os princípios do entendimento são derivados da experiência sensível” (PORTO, 2006, p. 16). Isso não significa, para Locke, que a nossa mente seja passiva, afinal ela operaria de maneira independente sobre os dados fornecidos pelos sentidos na medida em que se distinguem dois tipos de experiência: uma experiência externa (sensação) e outra interna (reflexão). De qualquer modo, o conteúdo da experiência seriam ideias ou representações que, por sua vez, podem ser consideradas simples ou complexas. As ideias simples seriam as qualidades primárias e secundárias das coisas (vermelho, pesado, áspero, extenso, etc.), sendo que a soma de tais propriedades configuraria uma ideia complexa, representando uma coisa por inteiro. Com isso, o **realismo crítico** de Demócrito é retomado mais do que nunca por Locke, disseminando a suposição de Galileu que havia sido submetida à fundamentação científica de René Descartes e Thomas Hobbes (1588-1679), conforme já mencionamos.

Porém, com relação à validade lógica do conhecimento, Locke reconhecia que há muitas verdades completamente independentes da experiência (como a matemática, por exemplo), rompendo assim com o princípio empirista ao admitir que existem verdades *a priori*. Esta violação **intelectualista** é corrigida posteriormente por David

Hume (1711-1776) com o seguinte axioma: “Todas as ideias provêm de impressões, não sendo senão cópias de impressões” (HUME, 1995, p. 47). O que Locke nomeava de *ideias*, Hume nomeia então de *percepções* que, por sua vez, se dividem em *impressões* e *ideias*. Impressões seriam nossas percepções nítidas, podendo ser impressões de sensação e impressões de reflexão. Por outro lado, as ideias seriam nossas percepções menos nítidas que surgem em nós com base nas impressões. Grosso modo, se sabemos que $1+1=2$ é porque remetemos de maneira difusa a uma impressão que tivemos ao analisar duas maçãs por exemplo. Portanto, para Hume há uma impressão correspondente a cada ideia que pareça abstrata ou fantasiosa. Com relação à matemática especificamente, Hume (op. cit. p. 103) reconhece uma validade independente de qualquer experiência apenas em suas relações internas: “Mesmo que jamais tivesse existido um triângulo, as verdades demonstradas por Euclides conservariam para sempre sua certeza e evidência”. Deste modo, Hume assume, além do **empirismo**, o seu **ceticismo metafísico**.

Porém, antes de Hume já haviam alguns representantes que discordavam do realismo crítico de Locke, propondo aquilo que Hessen (2003) identifica como **realismo volitivo**. Iniciado pelo filósofo francês Maine de Biran (1766-1824) e desenvolvido por Wilhelm Dilthey (1833-1911), o realismo volitivo postula que a realidade não pode ser provada, mas apenas experienciada e vivenciada. Não poderíamos provar a existência de Deus, mas sim vivenciar algo que nos faça acreditar nisso. Seguindo este raciocínio, somente temos consciência de uma realidade externa ao nosso entendimento por conta de nossa *vontade* ou de uma inibição contra ela – “É exatamente assim que as coisas mostram à nossa consciência que são reais: sendo fatores de inibição em nossa vida volitiva” (HESSEN, op. cit. p. 80). Em outras palavras, só vivenciaríamos a realidade das coisas quando houvesse uma resistência à nossa vontade e ao nosso esforço intelectual. Seguindo este pressuposto, o realismo volitivo influenciará diretamente na **fenomenologia** de orientação realista, representada por Max Scheler (1874-1928).

De todo modo, com David Hume os empiristas “puxaram o tapete teológico que estava sob os pés da Metafísica” (JOHNSTON, 2008, p. 179), rejeitando completamente o princípio indutivo. Em linhas gerais, Hume reduziu todo o conhecimento àquilo que pode ser diretamente observado (idem). A autoconsistência do sistema de Hume excluiu todo o raciocínio e reflexão do ser pensante e nos restringiu consequentemente a meros “observadores”. Étienne Condillac (1715-1780), filósofo francês contemporâneo a Hume, elaborou aquilo que Hessen (2003) identifica por *sensualismo* (do grego *sensus*, sentido), uma corrente **empirista** que só atribui validade à percepção sensível, desprezando a auto percepção. Para Condillac, a alma tem apenas a faculdade de experimentar sensações, não havendo portanto nenhum tipo de experiência interna. Seguindo este raciocínio **objetivista**, o pensamento não passaria de uma sensação “refinada”. Por outro lado, o filósofo inglês John Stuart Mill (1806-1873) vai mais longe ao propor métodos matemáticos ao empirismo vigente, contrariando a passividade da reação do pensamento mediante os estímulos externos e introduzindo com isso alguns pressupostos **pragmatistas**. Para Mill, a mente exerce um papel ativo na associação de

ideias, sendo este o princípio de seu *Utilitarismo*, que seria uma espécie de **racionalismo** pertencente aos seres dotados de sensibilidade (não violando, portanto, o princípio **empirista**). Em linhas gerais, podemos notar neste período uma posição cética no empirismo, contrária ao dogmatismo implícito no racionalismo, face a toda e qualquer especulação metafísica ou suprassensível, configurando-se de maneira tão unilateral quanto o racionalismo na medida em que substitui um extremo pelo outro.

Embora a filosofia de Hume tenha sido aperfeiçoada pelo *positivismo* de Auguste Comte (1798-1857) e pelo *evolucionismo* de Herbert Spencer (1820-1900), não demorou muito até Immanuel Kant (1724-1804) criticar vigorosamente o empirismo vigente. Admitindo tanto os conhecimentos inatos quanto os apreendidos com a experiência, Kant questiona, com seu método **crítico**, se todas as coisas estariam sujeitas à metodologia científica e se não haveria uma essência de fato verdadeira e universal que deveríamos desvelar e explicar. Deste modo, o espírito platônico revive novamente em Kant, retomando o “caráter de autorreflexão, de visão de si do espírito” (HESSEN, 2003, p. 7). Sob tal ponto de vista, Kant soluciona o impasse entre o racionalismo e o empirismo fundando o **apriorismo**, assim como entre o realismo e o idealismo fundando o **fenomenalismo**, ultrapassando com essas novas doutrinas o até então restrito domínio teórico das ciências em direção a uma “fundamentação crítica dos valores em sua totalidade” (idem). De modo geral, Kant afirmava que o *material* do conhecimento provém da experiência, enquanto a *forma* provém do pensamento. Para Kant, em meio a um mundo caótico de sensações, as chamadas formas da intuição e do pensamento dariam ordem a esse caos na medida em que conectaria os conteúdos sensíveis uns aos outros, fazendo com que eles se relacionem. Por isso que, na filosofia kantiana, os conceitos de tempo e espaço são apenas formas do pensamento, mais precisamente da noção kantiana de *intuição*. Tal *intuição* seria justamente a ordenação espacial e temporal, simultânea ou sucessivamente, do tumulto de nossas sensações, de modo involuntário e inconsciente. Seguindo este raciocínio, os conteúdos perceptivos seriam relacionados por nós através das nomeadas *categorias do pensamento* (doze, segundo Kant)¹⁷: a *causalidade*, por exemplo, seria responsável pelo juízo de que alguma coisa é causa e outra coisa é efeito, havendo uma conexão causal entre essas duas coisas. Os objetos seriam vistos, deste modo, como resultados de nosso pensamento: percebemos os tijolos, por exemplo, na experiência sensível, mas projetamos um edifício com as formas e funções *a priori* da consciência. Em outras palavras, Kant constrói certas formas subjetivas do pensamento responsáveis por ordenar as aparências percebidas e, com isso, fazer surgir um mundo objetivo que, para um homem ingênuo, seria visto como algo anterior a todo conhecimento e sem qualquer contribuição da consciência. Em rápidas pinceladas, este é o fenomenalismo desenvolvido por Kant: um mundo das aparências como sendo uma realidade que aparece com base na organização *a priori* da consciência. Seguindo este mesmo viés, a posterior Fenomenologia de Husserl também considera que as coisas em si são incognoscíveis e que, conseqüentemente, o nosso conhecimento está limitado ao mundo fenomênico, diferenciando-se do fenomenalismo

17. As doze categorias do pensamento estabelecidas por Kant se baseiam em certas formas e funções *a priori* do entendimento que, por sua vez, entrariam em ação quando estimuladas, independentemente da vontade, pelas sensações (HESSEN, 2003).

kantiano, porém, ao desconsiderar as formas *a priori* da intuição e do entendimento.

O filósofo alemão Georg Hegel (1770-1831), representando o lado aristotélico do pêndulo histórico da Filosofia (HESSEN, 2003), toma uma via **fenomenalista** paralela a Kant ao afirmar que a ideia, inicialmente contida no sujeito, enfrenta a materialidade para exteriorizar-se na forma de ação no mundo (CORTELLA, 2009). Após depurar-se com isso, a ideia voltaria mais aperfeiçoada para o sujeito que, por sua vez, descobriria a mesma na autoconsciência (idem). Seguindo o raciocínio **idealista** hegeliano, mas substituindo seu **fenomenalismo** pelo **subjetivismo** (da essência do conhecimento), o filósofo Karl Marx (1818-1883) postulava que a sociedade não é estática, mas sim dinâmica e progressiva, sendo o seu funcionamento explicado pela dialética hegeliana ou, melhor dizendo, pelo materialismo histórico e dialético (JOHNSTON, 2008). Há também, no século XIX, uma “consciência em geral” pertencente àquilo que Hessen classifica como **racionalismo lógico**, encontrado em Johann Fichte (1762-1814) e em Friedrich von Schelling (1775-1854). Como o próprio nome diz, o conhecimento seria então algo puramente lógico e abstrato, na medida em que é deduzido a partir de princípios superiores e determinantes, tal qual o “x” da igualdade matemática. No caso de Schelling, um mesmo *ser* pode aparecer ora como sujeito, ora como objeto, dependendo do ponto de vista adotado. Isso retoma diretamente o *monismo-panteísmo* de Spinoza, especialmente com a solução completamente metafísica que explica o fato do sujeito e do objeto serem idênticos.

Conforme nos aproximamos do século XX, sobretudo com o surgimento da geometria não-euclidiana e da física não-newtoniana, as concepções clássicas da ciência entram em decadência, ocasionando a *crise da ciência moderna* (FONTOURA, 1997). Um dos primeiros a contrariar os modelos estabelecidos até então foi o filósofo dinamarquês Søren Kierkegaard (1813-1885), segundo o qual o saber não é algo absoluto e, por isso, não deveríamos buscar a verdade, mas uma referência para a vida (idem). Conhecido por seu **subjetivismo** religioso (essência do conhecimento) e considerado o pai do existencialismo, Kierkegaard associa fé e identidade em seu postulado de que, para existir, é preciso acreditar em algo profundamente difícil de acreditar (GELLNER, 1994). De maneira análoga, porém completamente ateu, o filósofo alemão Friedrich Nietzsche (1844-1900) desloca o problema do conhecimento para o conceito **pragmatista** de *vontade*, elemento este que era visto por Arthur Schopenhauer (1788-1860) como o substrato último de toda realidade (Cf. SCHOPENHAUER, 2005). O que Nietzsche propunha, seguindo o **subjetivismo** de Kierkegaard, era uma “filosofia do indivíduo autônomo” (JOHNSTON, 2008), acreditando que “o conhecimento não passa de uma interpretação dos sentidos e é resultado de uma luta, de um compromisso entre instintos” (FONTOURA, 1997, p. 48). Isso tudo já nos mostra a fragilidade emergente dos critérios da certeza neste fim de século XIX, resultando em uma notável distância entre ciência e realidade que começará a crescer no início do século XX.

Procurando evitar o risco de um ceticismo com relação ao conhecimento, o filósofo alemão Edmund Husserl (1859-1938) retoma as essências kantianas da realidade e propõe

que entendamos os objetos do conhecimento como *fenômenos*, isto é, sentidos que vêm à tona a nossa consciência (CORTELLA, 2009). Eis o método da *redução fenomenológica*, segundo o qual devemos desprezar tudo que aquilo não é essencial ao fenômeno, livrando-nos das determinações externas para então mergulharmos na verdadeira essência dos fenômenos. Influenciada nitidamente pelo **objetivismo platônico**, a Fenomenologia de Husserl admite, por um lado, objetos individuais ou concretos e, por outro lado, as chamadas *essências universais* das coisas, referentes àquilo que Platão identificava como *ideias*. Essas *essências* possuiriam uma esfera própria que só poderia ser acessada por meio da *intuição das essências* ou *ideação*, reforçando assim a influência platônica em Husserl. Entretanto, Husserl passa a desviar-se de Platão na medida em que, substituindo aquelas concepções mitológicas e metafísicas que pressupunham a preexistência da alma, encara as *essências* como algo que é consumido pelo fenômeno concreto, aproximando-se então da doutrina **fenomenalista** de Aristóteles.

Aqui devemos contextualizar o nosso *guia epistemológico* Johannes Hessen (1889-1971), o qual acreditava que o sentido último do conhecimento filosófico não é solucionar enigmas, mas sim procurar por eles (HESSEN, 2003). À luz da fenomenologia de Husserl, seu livro *Teoria do Conhecimento* (idem) foi escrito em 1925, sendo que tal localização histórica não permitiu a Hessen analisar alguns dos filósofos aqui já descritos ou que ainda descreveremos. Em direção oposta à Husserl, o filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein (1889-1951) tentou mostrar que a Lógica e a realidade possuem a mesma estrutura, inaugurando assim a Filosofia Analítica (JOHNSTON, 2008), corrente esta que reúne **racionalismo**, **criticismo** e **subjetivismo** (da essência do conhecimento). Contra o dogmatismo científico que haveria anulado a inspiração filosófica, Wittgenstein sustentava que, para uma filosofia ser compreendida, “o leitor deveria reconhecer algo em seu pensamento, já ter pensado a mesma coisa, possivelmente sem ter tido consciência disso” (JOHNSTON, op. cit. p. 180). Sendo assim, Wittgenstein passa a encarar todos os problemas filosóficos como problemas da linguagem, propondo duas filosofias que se complementam: uma que procura revelar a essência do que está escondido e outra que, ao contrário, não tenta explicar, mas sim evidenciar o que está diante de nós (idem).

Um dos primeiros a propor uma solução científica para a própria crise da ciência moderna foi o historiador e filósofo alemão Oswald Spengler (1880-1936) em sua obra “*Decadência do Ocidente*” (1918), segundo a qual “o âmbito de validade da verdade coincide com o âmbito cultural do qual provém seu defensor” (SPENGLER *apud* HESSEN, 2003, p. 37). Hessen identifica na obra de Spengler, seu contemporâneo, uma contradição interna: a objeção de que não há uma verdade universalmente válida configura propriamente uma verdade que se pretende universal¹⁸. O conceito de *universal* fundamenta o conceito de *verdade*, sendo o **subjetivismo** genérico (possibilidade do conhecimento) e o **relativismo** cultural de Spengler, portanto, considerados por Hessen (2003) como uma espécie de **ceticismo** ético na medida em que nega a verdade, só que de maneira indireta.

Assim, a solução para a crise da ciência moderna que ficou mais conhecida foi a

18. Isso se torna claro na crítica que Hessen faz diretamente ao ceticismo ético de Spengler: “Segundo seus próprios axiomas, isso vale apenas para o círculo cultural do Ocidente; ora, eu venho de um círculo cultural completamente diverso; obedecendo às coerções impostas por meu pensamento, devo contrapor outro juízo ao seu: toda verdade é absoluta; segundo seus próprios princípios, esse meu juízo é tão justificado quanto o seu; poupar-me-ei, por isso, qualquer consideração futura de seu juízo, uma vez que ele tem validade apenas para homens do círculo cultural do Ocidente” (HESSEN, 2003, p. 39).

proposta posterior do filósofo austríaco Karl Popper (1902-1994), aqui caracterizado como sendo **relativista**, **subjativista** (possibilidade do conhecimento) e **pragmatista**. Discordando da mera observação enquanto fonte do conhecimento, Popper defendia que acreditamos naquilo que esperamos acreditar, tornando a vida um processo contínuo de tentativa e erro (BEZERRA, 2008). Isso significa que, embora muitas teorias sobrevivam a um grande número de testes, toda teoria é uma conjectura e jamais poderá ser provada como verdadeira. A afirmativa “todos os cisnes são brancos” é um exemplo de constatação empírica refutável, pois “apenas a observação de um único cisne negro será suficiente para provar que tal colocação é falsa” (BEZERRA, op. cit. p. 63). Deste modo, Popper desenvolve uma concepção de ciência baseada justamente em sua *falseabilidade*, isto é, na condição de refutabilidade do discurso científico: “Para ele, quando a teoria resiste à refutação, ela é corroborada, ou seja confirmada” (FONTOURA, 1997, p. 48). Outra solução para a crise da ciência moderna foi dada pelo americano Thomas Kuhn (1922-1996) em seu enfoque historicista como uma nova orientação para a ciência. Partindo de questionamentos heurísticos como “Por que foi Einstein quem descobriu a teoria da relatividade e não outro cientista em outro período histórico?”, Kuhn observa que a ciência evolui através de crises geradas por ela mesma, sendo tais crises características das mudanças de paradigmas próprias de cada época. Seguindo este raciocínio **crítico**, **subjativista** (possibilidade do conhecimento) e **relativista**, os paradigmas seriam suposições teóricas que se tornam uma espécie de lei a ser admitida em determinado momento por determinada comunidade. Na tentativa de conciliar as ideias de Popper e Kuhn, o austríaco Paul Feyerabend (1924-1994) introduz um caráter **objetivista** ao enfoque **relativista** e **subjativista** dos dois últimos filósofos mencionados, defendendo que, “para se chegar a um conhecimento objetivo, são necessários vários pontos de vista” (FONTOURA, op. cit. p. 48). Assim, Feyerabend propõe um pluralismo científico no lugar das ciências normativas que, segundo ele, não seriam instrumentos de descoberta.

Retomando rapidamente a fenomenologia de Husserl, que propunha uma descrição dos conteúdos da consciência, devemos mencionar o pensamento de Martin Heidegger (1889-1976) que trazia consigo uma interpretação dos conteúdos da existência (JOHNSTON, 2008) sob uma postura **apriorística**, **subjativista** (essência do conhecimento) e **fenomenalista**. Trata-se de uma fenomenologia voltada à linguagem e à ontologia que propõe uma concepção de *ser no mundo* de maneira não mais inerte, mas transcendente: “Nossa existência é um *ser com* que habita o mundo na co-presença com outras transcendências presentes no mundo” (JOHNSTON, op. cit. p. 180). O sentido do *Ser* (no singular) é transcendental na medida em que se distingue dos *seres* (no plural), que simplesmente *são*. Por isso que, para Heidegger, a Metafísica tradicional trata com uma negligência obstinada a nossa existência como mero objeto entre outros objetos, esquecendo-se do *Ser* (idem). Embora Heidegger negue ser existencialista, podemos incluí-lo neste movimento de revolta contra a sistematização excessiva da Filosofia que começa com Kierkegaard, continua em Nietzsche (que nunca ouviu falar de

Kierkegaard), complementa-se com a doutrina de Heidegger e repousa principalmente na filosofia de Jean-Paul Sartre (1905-1980). Partindo do pressuposto de que Deus não existe, pois a existência dos seres humanos excluiria tal possibilidade, Sartre acreditava que só podemos existir adotando um significado e um propósito que tenhamos criado para nós mesmos (idem), trazendo com isso o **ceticismo** junto ao **subjetivismo** e ao **fenomenalismo** heideggeriano. Também conhecido como “o filósofo do absurdo”, Sartre coloca a metafísica em uma direção obscura ao afirmar que, embora não seja possível existirmos sem um sentido ou significado, não há um propósito para a nossa existência, cabendo a nós decidirmos como dar a ela um propósito fatalmente impossível. Neste sentido, sua máxima de que o *ser* precede a *essência* significa literalmente que “o homem está *condenado* a ser livre” (JOHNSTON, op. cit. p. 160), ilustrando assim sua crítica reflexiva, alerta e lúcida sobre a existência humana, de modo a salientar o que é trágico e absurdo na Filosofia.

Retomando agora o materialismo histórico e dialético de Karl Marx, também devemos mencionar os principais representantes da Escola de Frankfurt, “um movimento de renovação do marxismo” (PORTO, 2006, p. 34): Theodor Adorno (1903-1969), Max Horkheimer (1895-1973), Herbert Marcuse (1898-1979) e Walter Benjamin (1892-1940). No livro *Dialética do Esclarecimento*, Adorno e Horkheimer definem *esclarecimento* como sendo “o esforço intelectual que a humanidade realizou para se elevar da pura animalidade” (PORTO, op. cit. p. 35), podendo ser um instrumento da liberdade e, ao mesmo tempo, de regresso à barbárie caso não consigamos dominá-lo. Enquanto Marx já acreditava que a razão poderia combater as consequências opressoras do conhecimento, o *esclarecimento* frankfurtiano representa a própria razão em ação e objetiva um senso crítico consciente aos indivíduos, “afastando-se do cientificismo materialista, da crença na ciência e na técnica como condições de emancipação social” (FONTOURA, 1997, p. 48). Convencidos de forma **ceticista** e **crítico** de que a razão havia sido usada para a dominação da natureza com fins lucrativos e que a ciência havia sido colocada a serviço de um capitalismo inconsequente, os pensadores de Frankfurt postulavam que a emancipação do indivíduo só seria possível com a autonomia da razão frente às forças obscuras e inconscientes que invadem essa mesma razão. Posteriormente, o filósofo e sociólogo alemão Jürgen Habermas (1929) propõe uma solução à razão científica enquanto arma do poder e agente da repressão. Trata-se do chamado “iluminismo renovado” (idem), um modo de pensar que busca colocar a razão sempre à serviço da crítica do presente, resgatando mais do que nunca a possibilidade **crítico** do conhecimento descrita por Hessen (2003).

Por fim, nossa investigação histórica pousará nos pós-estruturalistas, detendo-nos apenas nos franceses Michel Foucault (1926-1984) e Jacques Derrida (1930-2004). Para tanto, é preciso introduzir brevemente o estruturalismo em si, “uma perspectiva metodológica e filosófica que era moda na década de 1960” (JOHNSTON, 2008, p. 167), a qual resgatava a combinação entre **racionalismo** e **realismo**. Desenvolvido pelo linguista suíço Ferdinand de Saussure (1857-1913), especialmente em seu método sincrônico da

linguística no lugar da ênfase diacrônica¹⁹ tradicional, o estruturalismo propunha que “a realidade é composta de relações, e não de coisas” (idem). Desenvolvido posteriormente por diversos pensadores, dentre os quais podemos destacar o linguista Roman Jakobson (1896-1982) e o antropólogo Claude Lévi-Strauss (1908-2009), o estruturalismo tende a desconfiar da História e a se concentrar em redes de padrões que são predominantes em um determinado momento (idem). Michel Foucault reagia contra este pensamento afirmando que a história é escrita pelos vencedores e que, por isso, é um instrumento que não pode ser visto com neutralidade e despreocupação (REVEL, 2005). Em suas obras, Foucault procurou investigar a verdadeira origem do conhecimento através da história do poder – incidindo em temas como a doença, a loucura, a violência e a sexualidade –, chegando à conclusão de que a verdade não passa de um discurso (idem). Assim, sua trajetória intelectual **crítico** pode ser resumida com suas próprias palavras:

...aquilo a que me ateno – a que me ative desde tantos anos – é a tarefa de evidenciar alguns momentos da história da verdade. Uma história que não seria aquela do que poderia haver de verdadeiro nos conhecimentos, mas uma análise dos ‘jogos de verdade’, dos jogos entre o verdadeiro e o falso, através dos quais o ser se constitui historicamente. (...) Através de quais jogos de verdade o homem se percebe como louco, quando se olha como doente, quando reflete sobre si como ser vivo, ser falante e ser trabalhador, quando ele se julga e se pune como criminoso? (FOUCAULT, 2001, p. 13-14).

Jacques Derrida, por sua vez, contraria o estruturalismo afirmando que a Filosofia ocidental esteve obcecada pela busca de significados confiáveis (JOHNSTON, 2008), obsessão esta que ele identifica por *logocentrismo*. Acreditando que a análise da linguagem é o instrumento central para o acesso à cultura humana, Derrida enfatiza que a linguagem não pode se referir a um significado fixo e estável, pois “As palavras não carregam o significado em si, elas *adiam* sua habilidade de carregar significado referindo-se a outras possibilidades de significado” (JOHNSTON, op. cit., p. 169). O seu método da “desconstrução” foi assim intitulado justamente para desvendar as pressuposições históricas que nunca seriam verdadeiras, resultando em sua máxima de que *a verdade é um ato de fé* (idem). Derrida afirma, seguindo uma postura **subjetivista** (possibilidade do conhecimento), **crítico** e **objetivista**, que não existem mais critérios para se definir a verdade e que toda crença nela atribuída se resume à seguinte provocação:

A história da mentira, quem ousaria contá-la? E contá-la como uma história verdadeira? Supondo-se que a mentira tem uma história, seria ainda necessário poder contá-la sem mentir. (...) nada nem ninguém poderá jamais provar, em sentido estrito, a existência e a necessidade de uma história da mentira. Podemos no máximo dizer o que ela poderia ser, se é que ela existe. (...) Se eu digo que tenho um passaporte aqui no meu bolso, que tive que usá-lo para viajar, vocês acreditam, apesar de não vê-lo. É um ato de fé (DERRIDA, 1996).

19. Saussure acreditava que os estudiosos deveriam se concentrar menos no desenvolvimento histórico da linguagem (corrente diacrônica) e mais em como os elementos se conectam (corrente sincrônica) em um determinado momento de modo a permitir que a linguagem funcione naquele momento (JOHNSTON, 2008).

20. Necessário ressaltar que o termo “moderno” pode ter significados históricos distintos. Na história da arte, por exemplo, o termo “arte moderna” engloba as vanguardas europeias do início do século XX (Cf. ARGAN, 1993), enquanto que a chamada filosofia moderna, conforme relatamos, inicia-se no século XVII com Descartes e Bacon.

21. Evidentemente, os rótulos “pessimista” e “otimista”, assim como muitos outros aqui empregados, são demasiado triviais, sendo facilmente refutados com uma análise mais profunda das obras em questão. Trata-se, pois, de uma redução drástica sem a qual este panorama histórico não seria possível.

Neste ponto, podemos estabelecer um paradigma sobre a visão “moderna”²⁰ do mundo justamente por estarmos nos afastando dela com o pós-estruturalismo. Desde Descartes, o método científico era considerado o único meio apropriado para se obter conhecimento, repercutindo até hoje nos moldes acadêmicos. Com a crença no progresso científico, as pessoas modernas procuravam conhecer as coisas como elas de fato são, sendo todo indício externo (não observável diretamente) considerado suspeito e sujeito a uma investigação científica. No final do século XX, contudo, a objetividade e a certeza do conhecimento são negadas pelos filósofos que costumam ser rotulados como *pós-modernos*. De modo geral, estes filósofos, predominantemente **críticos**, recusam-se a aceitar que o conhecimento é um bem inerente, sendo “impossível construir sistemas que tudo incluam” (JOHNSTON, 2008, p. 181), abandonando assim, de modo cauteloso e fragmentário, toda a crença no progresso e na razão. Deste modo, a verdade e o conhecimento passam a ser reduzidas a “crenças sub-reptícias” (idem), acessadas por meio de canais alternativos à razão (como, por exemplo, pela *intuição*). Embora todas essas considerações sejam por demais generalizadas e abrangentes, podemos eleger alguns representantes dessa corrente *pós-moderna*: o filósofo francês Jean-François Lyotard (1924-1998), o sociólogo polonês Zygmunt Bauman (1925-...), o filósofo francês Gilles Lipovetsky (1944-...), o etnólogo francês Marc Augé (1935-...) e o sociólogo francês Michel Maffesoli (1944-...). Enquanto há uma nítida tendência pessimista²¹ na maioria das correntes *pós-modernas*, pessimismo este proveniente dos pós-estruturalistas, Michel Maffesoli segue uma direção oposta ao inaugurar uma corrente de caráter otimista que gira em torno da ligação social comunitária e da prevalência do imaginário nas sociedades pós-modernas. Antes disso, contudo, já se podia reconhecer certo pessimismo nas obras do sociólogo pós-estruturalista Jean Baudrillard (1929-2007), do historiador Giulio Carlo Argan (1909-1992) e do filósofo Vilém Flusser (1920-1991), os quais encaram o Design enquanto fenômeno determinante na atualidade. Detalharemos alguns dos pressupostos desses três pensadores em um momento posterior.

1.5 | Síntese Reflexiva: o conhecimento e a verdade

A finalidade da breve revisão bibliográfica levantada até então, devemos reiterar, é exclusivamente o de esclarecer, de modo didático e sintético, os conceitos fundamentais que permeiam as etapas posteriores desta pesquisa. Isso porque estamos inseridos em um campo que, presumivelmente, não está habituado com o vocabulário e o repertório próprios da Filosofia. Logo, nosso intuito se restringe a pontuar algumas das ideias que influenciaram e continuam influenciando a construção do conhecimento.

Num primeiro momento, procuramos definir o que é Filosofia, destacando os pontos de vista de Merleau-Ponty (1992) e Deleuze e Guattari (2004). Em seguida, recorreremos à Epistemologia de Hessen como forma de auxiliar o entendimento dos pressupostos filosóficos a serem apresentados de maneira mais aprofundada no

decorrer desta pesquisa. De modo similar, o rápido levantamento histórico que fizemos acerca da Filosofia ocidental servirá apenas como um *plano de fundo* que facilite a localização histórica de determinados autores que, a partir de agora, serão mencionados sem muitos *pontos de referência*.

Portanto, o presente capítulo deverá ser entendido, em linhas gerais, como uma “caixa de ferramentas” para uma reflexão abrangente e ao mesmo tempo consistente, sendo útil apenas ao público que desconhece os autores mencionados. Na sequência de nossa trajetória, adotaremos uma postura mais aprofundada com relação à Filosofia do Design e, posteriormente, aos Estudos do Imaginário e à teoria junguiana.

REFERÊNCIAS DA PARTE 01: A CONSTRUÇÃO DE UM SENTIDO ENTRE A VERDADE E O CONHECIMENTO POR UM PERCURSO EPISTEMOLÓGICO

- ARGAN, G. C. **Arte moderna**. Tradução Denise Bottmann e Federico Carotti. São Paulo: Cia. das Letras, 1993.
- BACHELARD, G. A epistemologia. In: **O saber da Filosofia**. Tradução de Fátima Lourenço Godinho e Mário Carmino Oliveira. Lisboa : Edições 70, 2006.
- BEZERRA, C. **O designer humilde**. São Paulo: Edições Rosari, 2008.
- BUENO, F. S. **Grande dicionário etimológico-prosódico da língua portuguesa**. São Paulo: Saraiva, 1968.
- CASSIRER, E. **Ensaio sobre o Homem: introdução a uma filosofia da cultura humana**. Trad. Tomas Rosa Bueno. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- _____. **Esencia y efecto del concepto de símbolo**. México: Fondo de Cultura Económica, 1975.
- _____. **A Filosofia das Formas Simbólicas. Segunda parte: O Pensamento Mítico**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- CHAUI, M. **Convite à Filosofia**. 13. ed. São Paulo: Ática, 2010.
- CÍCERO, M. T. **Selected Works**. London: Penguin Books, 1960.
- CORTELLA, M. S. **A escola e o conhecimento - fundamentos epistemológicos e políticos**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2009.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O que é filosofia?** 2. ed. Trad. Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Munoz. In: Coleção Trans. São Paulo: Editora 34, 2004.
- DERRIDA, J. História da mentira: prolegômenos. In: **Estudos Avançados**, v. 10, n. 27. Tradução de Jean Briant. Preparação de Hermínia Antonia G. Bernardini. Revisão de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: SciELO Brasil, ago. 1996. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141996000200002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 10 abr. 2010.
- FERREIRA-SANTOS, M. **Árvore Epistemo-Genealógica da Mitohermenêutica no Âmbito da Filosofia**. São Paulo, 1996. Disponível em <http://www.marculus.net/diagramas%20didaticos/arvore_mitoherm_filosofia.pdf>. Acesso em 10 abr. 2010.
- _____. Educação de sensibilidade: crepusculário & mitohermenêutica. In: **Textos Complementares**. São Paulo: Editora Zouk, 2004. Disponível em <http://www.editorazouk.com.br/texto_complementar.asp?cod=109>. Acesso em 10 abr. 2010.
- FEYERABEND, P. **Contra o método**. Trad. Cezar Augusto Mortari. São Paulo: Editora UNESP, 2007.
- FONTOURA, A. M. **As manifestações pós-modernistas no desenho industrial e suas repercussões no ensino do projeto de produto**. Dissertação de Mestrado, Curso de Pós-Graduação em Educação – Pedagogia Universitária. Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, jun. 1997.
- FOUCAULT, M. **Historia da sexualidade II: o uso dos prazeres**. 9. ed. Rio de Janeiro:

Graal, 2001.

- _____. Verdade, poder e si mesmo. In: **Ética, sexualidade e política (Ditos & Escritos, vol. V)**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.
- GANE, L. **Introducing Nietzsche – A Graphic Guide**. London: Icon Books, 2008.
- GELLNER, E. **Pós-modernismo, Razão e Religião**. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.
- HESSEN, J. **Teoria do Conhecimento**. Tradução de J. V. Cuter. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- HUME, D. **Resumo de um Tratado da Natureza Humana**. Tradução de Rachel Gutiérrez e José Sotero Caio. Porto Alegre: Paraula, 1995.
- JAPIASSU, H. F. Epistemologia: O mito da neutralidade científica. In: **Série Logoteca**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- JOHNSTON, D. **História concisa da filosofia: de Sócrates a Derrida**. Tradução de Rogério Bettoni. São Paulo: Edições Rosari, 2008.
- KUHN, T. **A estrutura das revoluções científicas**. 10. ed. Tradução de Beatriz Vianna Boeira. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- KUNDERA, M. **O livro do riso e do esquecimento**. Tradução de Teresa Bulhões Carvalho da Fonseca. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987.
- LOCKE, J. Ensaio sobre o Entendimento Humano. In: **Os Pensadores**. 5. ed. Tradução de Anuar Aiex. São Paulo: Nova Cultural, 1991.
- MAFFESOLI, M. A terra fértil do cotidiano. In: **Revista FAMECOS**, nº 36. Porto Alegre, ago. 2008, p. 5-9.
- MALHADAS, D.; DEZOTTI, M. C. C.; NEVES, M. H. de M. (coords.). **Dicionário grego-português**. Cotia: Ateliê Editorial, 2006.
- MARQUES, A. **A Teoria Antropológica do Imaginário e a revalorização dos mitos e das imagens noturnas**. 4 out. 2008. Artigo publicado durante doutoramento em Educação na Faculdade de Educação da USP (1999/2003). Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/6385442/Teoria-Antropologica-Do-Imaginario>>. Acesso em 10 abr. 2010.
- MAYOS, G. G. W. F. **Hegel. Vida, pensamento e obra**. Tradução de Catarina Mourão. Barcelona: Planeta De Agostini, 2008.
- MEDEIROS, T. T. Q. de. A Fenomenologia Pragmática de Charles S. Peirce. In: **Prometeus – Filosofia em Revista**, a. 2, n.3. Sergipe: Departamento de Filosofia/ Universidade Federal de Sergipe, jan./jun. 2009, p. 54-68. ISSN: 1807-3042.
- MERLEAU-PONTY, M. **O visível e o invisível**. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- MORRIS, C. W. **Fundamentos da Teoria dos Signos**. Tradução de António Fidalgo. Tradução policopiada na Universidade da Beira Interior, 1994. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/~fidalgo/semiotica/morris-charles-fundamentos-teoria-signos.pdf>>. Acesso em 10 abr. 2010.
- MORTON, A. O que é Conhecimento? In: **Filosofia**. David Papineau (org.). Tradução de Maria da Anunciação Rodrigues e Eliana Rocha. São Paulo: Publifolha, 2009, p. 74-75.

- NIETZSCHE, F. **O livro do filósofo**. Tradução de Rubens Eduardo Ferreira Frias. 3 ed. São Paulo: Centauro, 2001.
- PEREZ, D. O. **Kant e o problema da significação**. Curitiba: Editora Champagnat, 2008.
- PLATÃO. **Mênon**. Tradução de Ernesto Rodrigues Gomes. Lisboa: Edições Colibri, 1992.
- _____. República. In: **Série Reencontro Filosofia**. Tradução e adaptação de Marcelo Perine, coordenação de Antonio Valverde. São Paulo: Scipione, 2001.
- _____. **O Sofista**. Tradução de Sebastião Paz. São Paulo: DPL, 2005.
- POLI, R. Descriptive, Formal and Formalized Ontologies. In: **"Husserl's Logical Investigations reconsidered"**. Dordrecht, Kluwer: Denis Fisette (ed.), 2003. Disponível em: <<http://www.formalontology.com/essays/descriptive-ontologies.pdf>>. Acesso em 10 abr. 2010.
- PORTO, L. S. Filosofia da educação. In: **Coleção Passo-a-Passo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.
- REVEL, J. **Michel Foucault: conceitos essenciais**. Tradução de Maria do Rosário Gregolin, Nilton Milanez e Carlos Piovesani. São Paulo: Claraluz, 2005.
- ROSSET, C. **O Princípio de Crueldade**. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.
- SANTAELLA, L. A relevância da fenomenologia peirceana para as ciências. In: **Linguagens: Estudos interdisciplinares e multiculturais**, v. 3. Estudos Intersemióticos (Luci Teixeira org.). Manaus: Edunama, p. 161-178, 2006. ISBN: 857691025, Impresso.
- SCHOPENHAUER, A. **O Mundo como Vontade e Representação**. Tradução de Jair Barboza. São Paulo: Unesp, 2005.
- SIMMEL, G. Filosofia do Dinheiro. In: **Georg Simmel e As Sociabilidades do Moderno: uma Introdução**. TEDESCO, J. C. (org.). 2. Ed. Passo Fundo: UPF Editora, 2006.
- TAVARES, B. M. M. O riso dos anjos e o riso dos demônios: considerações sobre o humor na obra de Milan Kundera. In: **Cadernos de Letras da UFF – Dossiê: Literatura e humor**, no. 37, p. 35-49, 2º sem. 2008. Disponível em: <<http://www.uff.br/cadernosdeletrasuff/37/artigo2.pdf>>. Acesso em 10 abr. 2010.
- UBIALI, N. A. **Do latim ao português sem dicionário**. 2. ed. Londrina, UEL, 2001.
- VAIHINGER, H. **The Philosophy of 'As If': A System of the Theoretical, Practical and Religious Fictions of Mankind**. Trans. C. K. Ogden. New York: Barnes and Noble, 1968.

O PARADIGMA DE UMA FILOSOFIA DO DESIGN

parte 02

Projeto e programa em tensão histórica; desenho e *design* revelando suas individualidades no quadro da cultura. (...) Análoga tensão se observa no domínio científico, porém, agora, definida em dois polos que dificilmente se dialetizam. Refiro-me à indispensável necessidade de parâmetros epistemológicos e metodológicos para produzir ciência ou descobrir. É indispensável perguntar: descobrir e produzir cientificamente são decorrências de um método ou a definição de uma área científica depende do conjunto de teorias que, como paradigmas, definem a sua metodologia? Sem dúvida, esbarra-se com uma crise evidente. Se, de um lado, a assunção de paradigmas teóricos constituem a base indispensável para um 'acordo de opiniões' que caracteriza uma ciência, de outro lado, a certeza desse acordo não esconde certo epistemocentrismo que congela o conhecimento, transformando-o em indisfarçável exercício de poder: em contrapartida, acredita-se, ingenuamente, que dominar aquela epistemologia e o método que lhe é decorrente é suficiente para produzir o conhecimento que, dedutivamente, se repete e envelhece. O epistemocentrismo e o método a priori colocam a ciência em crise como *design* do novo e da descoberta (FERRARA, 2004, p. 50-51).

Frente às diversas disciplinas tradicionais, como a Filosofia, que permanecem resistentes às infundáveis crises do conhecimento humano, como é que o Design tem se comportado? Qual tem sido a natureza de suas teorias? Há um conhecimento próprio do Design? É este tipo de reflexão, dentre outras tantas, que permeia a presente etapa de nosso trabalho.

Antes mesmo de ultrapassarmos as fronteiras de nosso campo teórico, já é possível constatar a existência de uma multiplicidade de teorias e conceitos de Design. Partindo da hipótese de que tal "confusão" é reflexo de uma situação mais ampla, peregrinaremos ao campo da Filosofia, da Sociologia e da História, pretendendo assim apresentar um panorama provisório da Filosofia do Design visto tanto pelo Design quanto pela Filosofia e áreas afins.

Embora nossa tentativa aqui seja a de enfatizar a natureza pragmatista das teorias do Design, procuramos não mais delimitar conceitos como o fizemos na etapa anterior, mas sim abrir caminhos que partam de uma atitude filosófica e que apontam para uma compreensão plural do Design enquanto campo teórico. Neste sentido, não fugiremos por completo da modulação epistemológica que iniciou o nosso estudo, mas, por outro lado, procuraremos demonstrar o quanto a Epistemologia assume posições não-rígidas, de modo cada vez mais movente e flexível, quando o foco de análise é a Teoria do Design. Buscando um alicerce na definição de Love (2000) para Filosofia do Design – sendo também esta a nossa base metodológica, o nosso instrumento operacional e o nosso vocabulário de principais noções teóricas –, relacionaremos os demais autores que falam de uma Filosofia do Design com o objetivo de compreendermos o seu mais amplo sentido e os contornos que o Design acaba assumindo em decorrência disso.

Esta etapa está dividida em dois capítulos. O primeiro capítulo se trata literalmente

de um retrato da Filosofia do Design, ilustrando então como alguns dos “filósofos do Design” definem este campo de estudo. O segundo capítulo constitui-se de uma abertura inicial para um “olhar de fora”, especificamente da Filosofia para o Design, recolhendo sempre que possível os pontos levantados no capítulo anterior e evitando, contudo, enrijecê-los. Isso porque, encerrando esta etapa, pontuaremos as possibilidades de novos rumos que a Filosofia do Design tem nos oferecido e ainda pode nos oferecer, especificamente no que se refere às pesquisas em Design que já traçaram um caminho direcionado aos Estudos do Imaginário e à psicologia junguiana.

2. Retrato da Filosofia do Design

Haveria um conhecimento específico do design? Ou este se resumiria a um aglomerado de tópicos advindos de outras disciplinas? (...) Com frequência, ele é apresentado como uma área de conhecimento capaz de interpretar os resultados científicos das demais, traduzindo-os em objetos (e imagens) para o uso do cidadão. Por outro lado, assim como o design, a filosofia – ao menos em sua concepção, digamos, ‘tradicional’ – também é apresentada como uma área particularmente envolvida com a análise de saberes forâneos. Mas até que ponto tal paralelismo se justifica?

(...) Enquanto os filósofos observariam, acompanhariam, interpretariam e ajudariam na organização lógico-conceitual dos resultados advindos dos outros saberes, os designers fariam algo semelhante, não para posicionar o ser humano em relação a questões éticas ou estéticas relacionadas com os resultados, mas aos objetos e imagens que, concretamente, os traduziriam, priorizando a inserção do ser humano nas consequências práticas daquelas áreas.

(...) É possível perceber aqui algumas semelhanças entre a filosofia e o design. Neste último também poderia ser notada uma interseção entre a arte e a ciência, entre a subjetividade e a objetividade. Mas o que nos pareceu mais significativo é a capacidade da filosofia em oferecer novos conceitos, de disponibilizar uma nova informação, a partir de sua relação com outras áreas do conhecimento. (...) embora o design e a filosofia sejam dois saberes distintos – ambos atuariam, principalmente, como um *metaconhecimento* (MONAT; CAMPOS; LIMA, 2008, p. 3-7).

Não é novidade falarmos que o Design apresenta uma definição epistemológica indeterminada (Cf. MIZANZUK, 2009). No contexto nacional, nota-se que o CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) classifica Design como sendo parte das “Ciências Sociais Aplicadas” (CNPQ, 2005), tangenciando, portanto, às Ciências Humanas e às Ciências Exatas. A CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), por sua vez, insere o Design em uma área independente e recente intitulada “Arquitetura, Urbanismo e Design” (TURKIENICZ; VAN DER LYNDEN, 2009). Especificamente em pesquisa científica no Brasil, os temas de pós-graduação em Design transitam livremente entre as diversas áreas do conhecimento (Cf. SANTOS, 2008). Ante a este breve panorama, a seguinte questão se faz pertinente: será que toda essa taxonomia tem funcionado no Design? Embora não seja exatamente esta a problemática identificada em nosso trabalho, trata-se do questionamento a partir do qual todos os autores incluídos neste capítulo desenvolveram seus estudos e, por isso, procuraremos rapidamente compreender essa questão.

Para tanto, embora não se trate de um problema muito recente, constataremos que alguns autores contemporâneos têm procurado “mapear” tudo aquilo que foi construído na intitulada “Teoria do Design”, no intuito de construir uma possível

“Filosofia do Design” que possa responder a tais questionamentos. Como esses autores consultados partem de uma extensa pesquisa com relação às teorias existentes no Design, optamos por relatar apenas suas considerações a respeito, isto é, o resultado filosófico em si, deixando de lado os diversos teóricos por eles analisados, os quais podem ser consultados por meio das obras aqui citadas. Isso explicita de imediato nossa posição de que uma abordagem filosófica no Design não é somente possível, como também necessária e relevante. Importante mencionarmos, por outro lado, uma das várias posições contrárias à nossa:

“De meu ponto de vista, um conceito de Design difere amplamente da explicação linguística ou filosófica de um conceito; os objetivos destes dois últimos apontam para uma generalização. Um conceito de Design, para ser funcional, precisa fazer e conter a particularidade do projeto individual” (CALVERA, 2006, p. 108-109).

Nosso objetivo, no entanto, não é apresentar e contrapor as opiniões contrárias à possibilidade de uma Filosofia do Design, ainda que a nossa hipótese referente ao caráter pragmatista do Design já indique nossa posição com relação a isso. O que faremos a seguir é apenas identificar os problemas referente às teorias existentes no Design, adotando para isso o método meta-teórico de Love (2000) que nos auxiliará em análises críticas, comparações e analogias.

2.1 | Definição de Filosofia do Design

Em primeiro lugar, traçaremos brevemente algumas das definições existentes para Filosofia do Design para, logo em seguida, sublinharmos a concepção por nós adotada. Seguindo a perspectiva *antropocêntrica* sustentada por Love (2000), o ato de “conceber” (designar, criar e projetar) é inerente ao ser humano, sendo este o aspecto central para o estudo acadêmico do Design: “qualquer teoria, teorização ou interpretação teórica possui significado somente no contexto humano” (LOVE, op. cit., p. 293)¹. Ao verificar, através de múltiplos exemplos, que todas as teorias em Design envolvem *abstração conceitual e representação simbólica*, Love (op. cit., p. 295) argumenta que tais aspectos são baseados fundamentalmente em valores humanos, “podendo ser baseados em suposições paradigmáticas, metáforas ou estruturas conceituais consideradas concretas, e fazem parte integrante na construção de teorias sobre design”. Em outras palavras, Love considera que a concepção teórica do Design nada mais é do que uma *metáfora simbólica* – no sentido de ser ilustrativa e provisória – do ato inerente ao ser humano de conceber as coisas.

Visto isso, partiremos para a diferenciação dos termos *Teoria do Design* e *Filosofia do Design*. Para Love (idem), Teoria do Design se refere a uma disciplina que estuda

1. Todas as citações referentes a artigos estrangeiros foram submetidas à livre tradução do autor deste trabalho.

o papel, a validade, a coerência e a utilidade de teorias e conceitos pertencentes ao Design enquanto campo teórico. Deste modo, Teoria do Design pode englobar algumas subdisciplinas como História do Design, Métodos de Design, Metodologia de Design, Ciência do Design, Ciência do Projeto, etc. De maneira análoga, Filosofia do Design seria um *nível superior* de abstração teórica que investigaria a Teoria do Design enquanto seu objeto de estudo (idem). Isso só é possível com a acepção de que, “na teoria do design, o ponto de vista científico é não mais que uma perspectiva dotada de um paradigma em que uma teorização sobre design pode ocorrer” (LOVE, op. cit., p. 294), sendo este paradigma ocasionado pela perspectiva humana defendida acima.

A Filosofia do Design se define, portanto, como uma visão crítico-analítica da estrutura e da dinâmica da Teoria do Design (idem). Devemos, contudo, saber distinguir Filosofia do Design (*Philosophy of Design*) e Filosofia Projetual (*Design Philosophy*). Love nos explica que, enquanto a *Filosofia Projetual* está mais relacionada à Filosofia da Ciência ou à Filosofia da Tecnologia, a *Filosofia do Design* é restritamente associada ao estudo filosófico das Teorias de Design:

As conexões históricas entre filosofia projetual e o estudo de métodos de design limitaram (...) o escopo no qual questões filosóficas relacionadas ao design foram consideradas. Filosofia projetual não é, no entanto, um título cabível para o estudo filosófico de todos os aspectos na teoria do design, pois teorias relacionadas ao design e conceitos a elas associados abrangem uma maior gama de questões do que os métodos, metodologias e técnicas de design. O termo Filosofia do Design é usado nesse artigo para descrever essa ampla investigação filosófica (LOVE, op. cit., p. 294).

Isso significa que a teorização sobre Design vai além dos paradigmas histórico-sociais em que o Design é praticado e, conseqüentemente, além das perspectivas teóricas nas quais essa prática é pesquisada. Então, se a Teoria do Design incorpora as disciplinas associadas ao estudo do *projetar* e *conceber*, a Filosofia do Design se encarrega de desvendar os aspectos *ocultos* das teorias do Design.

Seguindo este raciocínio, o autor nos apresenta o conceito de “Crítica em Design” (*critical analysis in design theory*). Consoante Love (2000), trata-se de uma atitude básica da Filosofia do Design para o esclarecimento das relações entre conceitos e teorias individuais em Design, assim como entre esses conceitos e suas suposições adjacentes. Partindo do pressuposto de que “projetar” e “pesquisar” são atividades distintas e que, no entanto, acabam utilizando uma linguagem conceitual em comum, Love (op. cit., p. 299) identifica uma confusão epistemológica entre as teorias existentes e as ideias que delas provêm: “A confusão surge na literatura (...) porque as mesmas palavras e conceitos similares são utilizados em circunstâncias teoricamente diferentes”.

Frente a isso, Love propõe a perspectiva filosófica de Thomas Kuhn (com relação aos paradigmas históricos da ciência), argumentando que a confusão surge quando os denominados *paradigmas* (fundamentações de bases culturais diferentes) são

confundidos, ou mesmo escondidos, sendo o único caminho coerente considerar a análise de cada paradigma de maneira isolada (idem).

Ainda no que se refere à Crítica em Design, Love também recorre à solução filosófica de Karl Popper (Cf. POPPER, 2008) com relação à confusão e validação teórica das análises científicas, análises estas que estariam divididas de maneira incomensurável entre os “três mundos” de Popper (*apud* LOVE, 2000): o mundo dos objetos físicos e materiais; o mundo subjetivo que contém consciências e seus conteúdos; e o mundo objetivo das teorias, conhecimentos e problemas. Trazendo para o contexto dos teóricos do Design, Love simplifica estes três mundos em três entidades respectivamente: *objeto*, *método* e *teoria*. Desta feita, Love postula que, mais do que comportar-se com os mundos material e subjetivo (ou com o objeto e o método), as teorias de Design precisam ser coerentes com relação a outras teorias bem fundamentadas que foram desenvolvidas, especialmente no que se refere à ampla gama de construções teóricas relevantes fora do campo do Design (idem).

Neste caminho, Love parte para o conceito de *Abstrações Teóricas*, figura pela qual todas as teorias, conceitos, hipóteses e valores humanos seriam estudados e analisados. Em síntese, seriam estruturas conceituais e abstratas, no sentido de não concretas, que permitem a projeção das ditas *representações simbólicas*. “Embora a prática do estudo, da geração, da utilização e da crítica dessas abstrações não seja comum nas disciplinas contemporâneas de ciência e tecnologia, sua análise epistemológica e ontológica é amplamente utilizada em outras disciplinas” (LOVE, op. cit., p. 302). Isso porque, segundo Love, a estruturação de abstrações teóricas é a chave essencial para a maioria das disciplinas. Particularmente nas Ciências Sociais, como Antropologia, Etnografia e Sociologia, o foco se direcionaria à análise epistemológica e ontológica de suas abstrações teóricas uma vez que seus fundamentos não são passíveis de validação lógica (idem). Sendo assim, nas palavras de Love (op. cit., p. 302), “A perspectiva com base humana na pesquisa de design implica que isso deve ser visto em (...) um nível similar de atenção às questões epistemológicas e ontológicas relacionadas às teorias que envolvem humanos no design”.

Esta mesma perspectiva humanista é levada em consideração por Monat et. al. (2008) que reconhecem um paralelismo entre o campo da Filosofia e o campo do Design – ambos se dedicariam à análise, *tradução* ou interpretação de saberes forâneos (isto é, que *provêm de* e *circulam entre* diversos outros campos). A diferença se daria, contudo, na tarefa do designer em posicionar o ser humano em relação aos objetos e imagens que, por sua vez, são entendidos como consequências práticas da teorização lógica e conceitual que compõe a tarefa dos filósofos. Seguindo este pressuposto, Monat et. al. (idem) recorrem à concepção de Deleuze e Guattari (2004) para concluir que, embora Design e Filosofia sejam saberes distintos, ambos atuariam como um *metaconhecimento* – entre a Arte e a Ciência, entre a subjetividade e a objetividade.

O que nos interessa nessa relação é que aquela “confusão” teórica e conceitual constatada no campo do Design, contrariando a premissa de Love (2000), não é encarada

como algo necessariamente *ruim*. Esta negatividade se deve à postura marcadamente pós-positivista de Love segundo a qual a Filosofia do Design deveria buscar uma consistência/unificação a um problema inicialmente incoerente ou desorganizado. Diversamente, Monat et. al. partem de uma perspectiva epistemológica mais contemporânea, buscando relações filosóficas que possam ampliar o campo do Design (através da convivência de perspectivas distintas e muitas vezes incoerentes entre si) ao invés de reduzi-lo ou limitá-lo em um corpo conceitual consistente em si mesmo.

Neste sentido, a problemática da Filosofia do Design se aproximaria mais do dilema que Flusser (2010, p. 30) atribui ao Design: “[somos] criadores do mundo e, ao mesmo tempo, estamos submetidos a ele”. Ora, se os filósofos criam conceitos, seguindo a definição de Deleuze e Guattari, para Flusser os designers recriam o próprio mundo, conforme explicaremos mais adiante.

De todo modo, entendemos que Filosofia do Design não configura necessariamente uma “solução da confusão” e nem uma “relativização da confusão”. O pressuposto sobre o qual este trabalho se dedica a discutir é de uma possível Filosofia do Design enquanto atitude transdisciplinar voltada à reflexão humanística. Retomando a perspectiva filosófica de Rosset (2002), somente aquilo que ainda não foi definido e formalizado é *singular*, não se deixa representar por nenhum substituto, não permite nenhum duplo e, portanto, é incontestável em si mesmo. Se por um lado, ao assumirmos tal pressuposto, correremos um permanente risco de “angústia intolerável”, nos termos de Rosset, impossibilitando qualquer tentativa de definição precisa e de sistematização lógica ao Design, por outro lado a existência do Design permanece *viva* porquanto *indefinida*.

Seguindo este raciocínio, tanto o discurso lógico-sistemático do “ou isto ou aquilo” quanto o discurso relativista do “tanto isto quanto aquilo” se torna dogmático, uma saída fácil para qualquer coisa. Ao invés de haver reflexão, articulação de conhecimento e criação de conceito (no sentido deleuzo-guattariano), o relativismo entra em estagnação, tornando-se tão ortodoxo quanto uma *solução* sistemática. Noutras palavras, o extremo do pensamento “fechado” é idêntico ao extremo do pensamento “aberto”: sem nada questionar, ambos caem na mesma armadilha da qual pensam ter escapado.

Não significa que essas ortodoxias sejam desnecessárias – pelo contrário, a sistematização nos permite efetuar uma revisão crítica de nossas próprias ideias, doutrinas e teorias, ao passo que a relativização possibilita que os diferentes modos de *pensar* e *fazer* design se desenvolvam sem serem encarados como contradições. No entanto, se Design é uma atividade humana, acreditamos que a Filosofia do Design não deveria ser uma *nova ortodoxia* e, por conseguinte, a sistematização lógica e o relativismo deveriam ser *ferramentas* da Filosofia do Design e não aquilo que a define.

Portanto, seguindo o pensamento rossetiano, parece-nos provável que o único caminho “seguro” para definir a Filosofia do Design é a *dúvida*, o estado de *incerteza*, aquilo não existe (mas que tem a possibilidade de existir). Neste sentido, o papel do relativismo e da rigorosidade sistemática reside na incerteza inicial de onde partem ambos, mas a partir do momento em que aquela incerteza permanece, ela deixa de ser

incerta. O papel da Filosofia do Design, pois, revela-se na tentativa constante de duvidar-se de si mesma. Entretanto, se a certeza invalida a si mesma, não podemos ter certeza disso também. Então como levar a sério algo ou alguém que não tem certeza do que é, do que faz e do que busca?

Para Rosset (idem), a *relação* que temos com aquilo que fazemos é muito mais relevante do que aquilo que fazemos em si. E essa relação só se torna possível quando questionamos e duvidamos de nós mesmos – caso contrário, a ortodoxia se instaura naturalmente: a teoria se torna um mero pretexto, a metodologia, um mero treinamento, os processos, um *passaporte* obrigatório, os resultados, uma indulgência, e o Design, um conjunto de regras e diretrizes. Evidentemente, porém, não há como viver duvidando de tudo o tempo inteiro – mesmo se fosse possível, a relação provavelmente se tornaria igualmente ortodoxa.

Deste modo, para ilustrarmos nossa linha de raciocínio, recorreremos ao pressuposto de Flusser (2007a) segundo o qual os erros podem ser mais fecundos do que qualquer verdade e, por isso, não devemos mais procurar a verdade, mas sim a *procura* em si. Isso porque, para o autor, a realidade é intelectualmente inatingível, sendo as certezas reflexos das dúvidas e vice-versa. Trazendo tal concepção ao nosso contexto, poderíamos encarar a Filosofia do Design como um *espelho* do Design em si que, por sua vez, reflete a Filosofia do Design, como dois espelhos pendurados em paredes paralelamente opostas. Aquilo que se reflete em ambos é tão *simétrico* quanto *vazio* (por ser mero reflexo sem origem determinável) e aquilo que não se reflete simplesmente não existe. Entre os espelhos, contudo, há a “fluidez da realidade” (talvez aquela *relação* que Rosset tanto valoriza) que inevitavelmente amplia a realidade (a profundidade dos espelhos) através da desconfiança entre os dois lados. Isso significa que a Filosofia do Design não apenas reflete ou traduz o Design, mas também *conversa* com ele, cada qual consciente de si porquanto duvidam um do outro.

Formulando de outra maneira, se o Design pode ser *pensado*, acreditamos que pensar sobre este possível pensamento aproxima-se mais de uma Filosofia do Design do que o *pensar design* em si. Assim como Deleuze e Guattari (2004) repensaram o *cogito* cartesiano, não podemos isolar o “sujeito pensante” entre a Filosofia e o Design – o sujeito pertence ao mundo assim como o mundo pertence ao sujeito. Logo, a relação entre sujeito e mundo, e entre a Filosofia do Design e o Design, ocorre *obliquamente* na medida em que cada novo reflexo se torna diferente do que era antes de ser refletido.

Nenhum dos lados se submete ao outro – um campo de reflexão ultrapassa o espelho à sua frente – e os novos reflexos não ocorrem pela distância entre si, mas *estão* na distância. A distância é determinada pela dúvida, pela incerteza e pela desconfiança que ora desejam criar sistemas consistentes, diminuindo a distância, ora provocam novos pensamentos e relações, ampliando a distância e o campo de visão. Neste sentido, enquanto os filósofos formam, criam e propagam conceitos (DELEUZE, GUATTARI, 2004), os *filósofos do design* fariam o mesmo com relação ao Design, acusando-o sem o recusar, encarando-o como um enigma sem desfazê-lo.

Categoricamente em si mesma, pois, a dúvida não poderia ser acessível, caso contrário ela não seria *duvidosa*. Então há sim uma finalidade à Filosofia do Design, mas esta mesma finalidade nos impede de defini-la. Podemos no máximo supor, como o fizemos até então, uma espécie de processo que procura superar a si mesmo, sendo que tal superação não ocorre no Design ou na Filosofia do Design, mas *entre* os dois. É possível objetar, ainda, que haveria uma correspondência simétrica entre Filosofia do Design e Design, como se a relação entre ambos obedecesse a determinadas regras regidas por um sistema preestabelecido, hierárquico e meta-teórico. Mas como Love (2000) fez desta objeção uma prerrogativa, o que nos resta é duvidar dela.

Por que então adotaremos seu modelo como instrumental metodológico? Porque não é possível duvidar de algo sem recorrer a este algo, assim como não é possível revelar um novo reflexo sem um reflexo anterior a ser refletido. Love já conseguiu estabelecer uma *relação* ou *fluidez* entre Filosofia do Design e Design, mas somente o fez duvidando das relações já existentes. Mais do que isso, ele nos forneceu um vocabulário, muitas ferramentas e um caminho a ser seguido, do mesmo modo que Hessen nos auxiliou com sua Teoria do Conhecimento. Não seguiremos suas respectivas propostas, mas precisamos delas para duvidar delas.

Apoiando-se em Wittgenstein, Flusser (2007) considera a história do pensamento humano como sendo uma coleção de *feridas* que esse pensamento acumulou através de uma “grande conversa geral”. E apoiando-nos em Flusser, acreditamos que a recente *conversação filosófica* do Design nos foi confiada a partir do momento em que duvidamos da conversa e, assim, passamos a conversar também, mantendo-a em movimento para os que virão conversar conosco ao duvidarem daquilo que permanece incerto.

2.2 | Instrumental Teórico e Metodológico: uma Estrutura Meta-Teórica

Reconhecendo a dificuldade de se estabelecer, de forma clara e inequívoca, uma abordagem de análise coerente para as abstrações teóricas do Design, Love (2000) propõe a **Análise Meta-Teórica** como um método de investigação das meta-relações existentes em um conjunto de teorias do Design. Em outras palavras, trata-se de um “meio para analisar, relatar, posicionar e validar conceitos e teorias que estão *dentro* e *a partir de* teorias diferentes e posicionamentos teóricos” (LOVE, op. cit., p. 302). Para compreendermos tal método, devemos antes apresentar e esclarecer o conceito que aqui denominaremos de **Metáforas do Design** (*metaphors of design as meta-level abstractions*). Diferentemente das *abstrações teóricas*², as Metáforas do Design seriam *abstrações de meta-nível* na medida em que nos permitem colocar os conceitos relativos uns aos outros, descrevendo relações entre eles e ajustando novos conceitos em uma teoria geral (idem). Na prática, seria o mesmo que inferirmos que um determinado conjunto de teorias configura um “design feliz” ou um “design abatido”. Afinal, conforme

2. Estruturas conceituais e abstratas, no sentido de não concretas fisicamente, que permitem a projeção das *representações simbólicas* que, por seu turno, ilustram metáforas conceituais e provisórias que facilitaríamos a compreensão das coisas (LOVE, 2000).

Love nos explica, metáforas são utilizadas para descrever fenômenos ou padrões de construções mentais como se elas fossem outra coisa, algo mais familiar, sendo utilizadas consciente ou inconscientemente (idem). “Isso é relevante para pesquisas em design porque tentativas de descrever o processo do projetar têm sido geralmente metafóricas por natureza” (LOVE, op. cit., p. 303). Assim sendo, as Metáforas do Design são úteis na medida em que nos permitem o agrupamento de abstrações teóricas em níveis de padrões memoráveis, isto é, mais fáceis de serem assimilados.

As metáforas configuram uma **hierarquia de abstrações**, dependendo assim de níveis superiores e inferiores de abstração que, além de atribuírem significado às coisas, são validados (ou não) entre si, isto é, dentro de uma dinâmica interna. Para exemplificar esses possíveis níveis de abstração que as metáforas manifestam, Love (idem) menciona a seguinte situação: pressupostos sobre a coerência do universo (primeiro nível); pressupostos de que o mundo pode ser matematicamente modelado (segundo nível); crenças sobre a constância do mundo e nossas percepções sobre isso (terceiro nível); um sistema de crenças religiosas que nos permite fazer tais modelos sem medo de retribuição ou castigo divino (quarto nível). Podemos perceber, neste exemplo, que uma doutrina religiosa, uma teoria ou um simples conceito é uma metáfora situada em uma hierarquia co-dependente de abstrações. No nível mais primário de abstração reside a percepção direta da realidade, enquanto que o maior nível de abstração está preocupado com as crenças e valores associados a questões fundamentais da existência. Entre estes dois níveis, encontramos as abstrações intermediárias que se referem à reflexão e teorização de nossas atitudes e interpretações frente às *representações simbólicas* (idem).

Visto isso, finalmente podemos partir para a **Estrutura Meta-Teórica** proposta por Love. Por meio da perspectiva metafórica, elabora-se “uma estrutura que permita que elementos e conceitos de teorias diversas sejam relacionados e localizados uns aos outros” (LOVE, op. cit., p. 304). O método dos níveis de abstração se constitui de um quadro crítico para análise que, atuando de forma relativamente independente dos significados originais das teorias analisadas, nos oferece meios de classificação hierárquica para o esclarecimento e a explicitação dos significados *escondidos* entre os níveis de abstrações teóricas do Design (idem). Seguindo a dinâmica das meta-abstrações, o raciocínio hierárquico parte de nossas percepções da realidade e repousa em nosso questionamento sobre o que é o Design, o que é a realidade, o que é o mundo. Contudo, antes de descrever detalhadamente sua proposta, Love (2000) nos faz uma importante ressalva: o foco não está no *conteúdo* das abstrações ou teorias, mas sim em seus *comportamentos* teóricos, fazendo disso uma análise *theory qua theory* (teoria pela teoria)³. Isso significa que o objetivo não é descrever literal e detalhadamente as teorias analisadas, mas sim identificar o sentido “oculto” dessas teorias, valorizando-se assim quais os pressupostos, os propósitos, as circunstâncias e as consequências que se revelam frente a um olhar “distanciado”. Uma vez que isso seja compreendido, podemos seguir com a descrição da Estrutura Meta-Teórica para a Teoria do Design (Fig. 09).

3. Por exemplo, aquilo que Love denomina de “mecanismos de escolha” não se refere a mecanismos propriamente “mecânicos”, mas sim àqueles referentes às escolhas de elementos teóricos ou conceituais, sendo tais mecanismos decorrentes de uma análise anterior sobre o comportamento de elementos observáveis e, ao mesmo tempo, sobre a experiência empírica abstraída no primeiro nível (LOVE, 2000).

Estrutura Meta-Teórica para a Teoria do Design (LOVE, 2000, p. 305)

01	Percepção direta de realidades
02	Descrição dos objetos
03	Comportamento dos elementos
04	Mecanismos de escolha
05	Métodos de Design
06	Estrutura de Processos de Design
07	Teorias sobre Processos Internos dos Designers e colaborações
08	Teorias Gerais do Design
09	Epistemologia da Teoria do Design e da Teoria dos Objetos
10	Ontologia do Design

■	Percepção	■	Processo de Design
■	Objetos de estudo	■	Questões Filosóficas do Design

Fig. 09: Estrutura Meta-Teórica para a Teoria do Design.
 Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Love (2000, p. 305).

Love explica que a taxonomia foi baseada nas estruturas e padrões encontrados na literatura de pesquisas em design, sendo a sequência definida pelas relações de dependência entre os níveis identificados. O nível mais baixo de abstração, **“Percepção direta de realidades”**, refere-se à interação direta e sensorial que o indivíduo compactua com o mundo (idem). Deste modo, devemos descrever aqui como esta interação é encarada por um determinado conjunto de teorias, isto é, como as coisas são observadas, recebidas ou sentidas, como as representações se manifestam e como os fenômenos são entendidos. O segundo nível, referente à **“Descrição dos objetos”**, envolve descrições simples de objetos, processos e sistemas (idem). Aqui devem ser relatados quais termos e figuras de linguagem são utilizados com frequência pelas abordagens teóricas para descrever seus objetos de estudo. O próximo nível, **“Comportamento dos elementos”**, encarrega-se de evidenciar os comportamentos incorporados nos elementos dos objetos, processos e sistemas (idem). Em outras palavras, trata-se da averiguação de como as teorias descrevem as relações existentes entre os diversos elementos contidos nos objetos. O nível dos **“Mecanismos de escolha”**, por sua vez, procura descrever o modo pelo qual as escolhas são feitas entre diferentes objetos, processos ou sistemas e como as soluções são avaliadas (idem). Em geral, este nível se encarrega de analisar quais as questões revelam as principais preocupações teóricas e quais os critérios ou parâmetros eleitos para responder tais questões. O quinto nível, **“Métodos de Design”**, descreve literalmente sobre os métodos e técnicas que são propostos pelas teorias analisadas, sobretudo sobre o propósito desses métodos. Aqui já é possível identificar como o Design enquanto atividade é encarado e, conseqüentemente, quais os meios mais utilizados para confirmar este ponto de vista.

Caminhando para a segunda metade dos níveis meta-teóricos, o nível **“Estrutura de Processos de Design”** compreende o modo pelo qual os processos de Design são estruturados, incluindo as influências locais e culturais, os tipos de artefatos pretendidos

e outros atributos ou circunstâncias similares (idem). Não se trata aqui de uma descrição literal dos processos, mas sim do *porquê* que são estruturados desta forma, como as etapas se relacionam entre si e qual o modelo predominante nos sistemas explicativos. O sétimo nível envolve as “**Teorias sobre Processos Internos dos Designers e colaborações**”, isto é, quais as razões e percepções individuais dos designers que se revelam em determinada postura, qual o papel dos designers em equipes colaborativas e quais os efeitos culturalmente observados nas produções de Design (idem). Em outras palavras, a questão aqui são as proposições de como o designer, enquanto profissional, de fato deve atuar, o quê se espera dele e até onde ele pode chegar, além de como ele deve interagir com os demais profissionais e quais deveriam ser as maiores preocupações em seu trabalho. O nível subsequente, “**Teorias Gerais do Design**”, visa descrever a atividade do “projetar” como um todo e a relação disso com os objetos envolvidos (idem). Com isso, é possível apontar as posturas epistemológicas predominantes na medida em que se identifica qual é a “ótica” adotada ou qual o tipo de discurso que mais se faz notar. No nível da “**Epistemologia da Teoria do Design e da Teoria dos Objetos**”, são descritas as “análises e discussões sobre o estudo crítico da natureza, fundamentos, limites e critérios ou validação do conhecimento de design” (LOVE, op. cit., p. 306). Neste sentido, devemos aqui nos ater em como são respondidas algumas questões como “O que é uma teoria de design?”, “O que isso inclui e exclui?”, “Em quais suposições esta teoria é embasada?” etc. Por fim, chegamos ao último nível de abstração: “**Ontologia do Design**”. Como sabemos, a ontologia se preocupa, grosso modo, com os valores humanos, os pressupostos sobre a existência e as implicações desses pressupostos. Logo, o último nível da Estrutura Meta-Teórica busca apreender os valores e suposições fundamentais dos pesquisadores (idem), sobretudo a respeito do papel ou função do Design perante a todas as outras coisas. Love observa que este último nível implica diretamente em uma **Crítica em Design**⁴, uma vez que corresponde a questões como “Quais os valores que afetam o Design com relação à nova legislação para narcóticos?”, “Até que ponto os limites do Design respeitam os nossos princípios humanos?”, “Qual o papel e a influência do Design em nossa compreensão da realidade?”, “O que significa o Design perante a existência?” etc.

4. *Critical analysis in design theory*: trata-se de uma atitude básica da Filosofia do Design para o esclarecimento das relações entre conceitos e teorias individuais em Design, assim como entre esses conceitos e suas suposições adjacentes (LOVE, 2000).

Não podemos deixar de lado algumas das relações já estabelecidas entre os níveis meta-teóricos. Conforme ilustrado em nosso diagrama (Fig. 09), os níveis 2 e 3 referem-se aos **Objetos de Estudo**, entre o quarto e o sétimo nível a ênfase está nos **Processos de Design** e, do oitavo ao décimo nível, nas **Questões Filosóficas do Design**. Embora Love não tenha classificado o primeiro nível, julgamos coerente nomeá-lo como sendo correspondente à **Percepção**. Love ainda nos explica algumas dinâmicas pré-existentes entre os níveis: “Abstrações dos níveis 2-10 configuram teorias e padrões provenientes dos níveis precedentes. Abstrações dos níveis 1-9 da taxonomia são baseadas em pressupostos extraídos dos níveis seguintes” (LOVE, op. cit., p. 306). Noutras palavras, há uma nítida interação entre a pesquisa e a geração de teorias, uma vez que as abstrações dos níveis superiores revelam pressupostos dos níveis inferiores. Outro detalhe que

nos interessa é que as **representações simbólicas**, a serem descritas como *elementos do objeto* no segundo nível, “não são necessariamente referentes ao [mundo] físico (...) [mas] podem ser tratadas como abstrações de maneira similar a fenômenos mais físicos” (LOVE, op. cit., p. 307). Isso significa que os elementos dos níveis de abstração subsequentes também não correspondem necessariamente ao plano físico, no sentido de concreto e material, pois o processo de simbolização é próprio da dinâmica de abstração que ocorre de um nível para o outro (idem).

Além disso, é possível prever que os conjuntos de teorias a serem analisados podem apresentar um desequilíbrio de atividades entre os níveis, oferecendo mais ênfase a determinados níveis sem estabelecer uma distribuição proporcional na hierarquia estabelecida. Entretanto, segundo Love (idem), um conceito ou um elemento teórico individual deveria, pelo menos potencialmente, fazer parte de uma teoria geral⁵: “teorias gerais bem sucedidas de design proporcionam uma gama completa de conceitos coerentes em todos os níveis” (LOVE, op. cit., p. 308). De um modo ou de outro, a principal função da Estrutura Meta-Teórica é a de “decompor” teorias para identificar suas características relevantes em cada um dos níveis de abstração. Isso permite estabelecer comparações entre teorias, explorando aspectos como abrangência, coerência interna e externa, diferenças, similaridades, etc.

Para melhor visualizarmos o uso da Estrutura Meta-Teórica, apresentaremos a seguir dois exemplos simplificados que Love (idem) decompõe enquanto metáforas do Design: **Design como Processo de Informação** e **Design como Processo Criativo**. A primeira metáfora (Fig. 10) envolve “a perspectiva teórica mais comum na literatura contemporânea de pesquisas em design” (LOVE, op. cit., p. 308), sendo a teoria de Suh (1990) uma de suas principais recorrências teóricas. A segunda metáfora (Fig. 11) “ênfatiza processos criativos internos e intuitivos do designer (...) [e] tem sido ‘*demodê*’ em pesquisas de *enginerring-design* por algum tempo” (LOVE, 2000, p. 310). Love comenta que essa perspectiva criativa, representada principalmente pela teoria de Glegg (1971), apropria-se frequentemente de princípios oriundos do campo da Psicologia, embora tal influência não seja sempre explicitada⁶.

5. Love apropria-se aqui do pensamento de Phillips (1989), Stegmüller (1976) e Murray (1986) de que todas as teorias são improváveis quando isoladas, sendo sua existência dependente de uma estrutura mais ampla, isto é, uma *teia* de teorias que vai desde a percepção direta da realidade até suposições sobre a própria existência (LOVE, 2000, p. 308).

6. Cf. AMABILE, 1983.

Metáfora 01: Design como Processo de Informação

Percepção	01 Percepção direta de realidades: Recebimento/envio de informação, ênfase no efeito sobre o usuário. Sentimentos de <i>falta de informações</i> ou <i>estar sendo sobrecarregado de informações</i> ou <i>saber onde encontrar informação apropriada</i> .
	02 Descrição dos objetos: Descrições de fontes de informações como <i>livros, arquivos de computador e conhecimento especializado</i> . Descrições de tipos de informações, como <i>viscosidade do fluido, códigos Pantone, necessidades do consumidor e especificações do produto</i> . Descrições do processo de fluxo de informações, tais como <i>telefonema, transferência de arquivo DXF, interação com a parte interessada, interações humano-máquina, colaboração da equipe de design</i> .
	03 Comportamento dos elementos: O comportamento dos elementos de artefatos projetados é descrito em termos que permitam o <i>processamento de informações convenientes</i> . Por exemplo, a utilização de <i>modelos com base matemática</i> ou de <i>modelos em escala</i> .
Objetos de estudo	04 Mecanismos de escolha: A relevância dos métodos de tomada de decisões e técnicas avaliativas depende da <i>eficácia</i> de suas comunicações, da <i>integridade</i> e <i>validação</i> dos dados. Os campos relevantes do estudo, que são relacionados às razões por trás da escolha do design, incluem: <i>teoria da comunicação, inteligência artificial, psicologia cognitiva</i> de tomada de decisões, <i>análise de sistemas</i> e <i>processamento de informação</i> .
	05 Métodos de Design: Design é visto como a <i>codificação, seleção e gerenciamento da informação</i> . O método característico do Design é a <i>utilização de informação selecionando algoritmos</i> .
	06 Estrutura de Processos de Design: O design de um artefato é visto como <i>seleção de informação e processo de gestão</i> . A metáfora subjacente apresenta os seguintes aspectos: <ul style="list-style-type: none"> • o mundo pode ser <i>codificado</i> em um modo adequado para o processo da informação; • essa <i>informação codificada</i> pode ser <i>categorizada</i>; • a <i>informação correta</i> pode ser fornecida ao designer; • o designer pode utilizar um <i>algoritmo</i> do processo de informação para <i>projetar</i>; • a descrição do artefato projetado pode ser fornecida para a <i>fabricação</i>; • a fabricação do artefato pode ser alcançada por meio da informação fornecida <i>sem interpretações adicionais</i>.
Processo de Design	07 Teorias sobre os Processos Internos de Designers e colaborações: O designer é visto como uma <i>máquina</i> capaz de <i>selecionar racionalmente</i> e <i>conectar</i> informações elementares a fim de satisfazer um conjunto de <i>restrições</i> . Supõe-se que a experiência humana pode ser <i>matematicamente</i> modelada. Interação entre membros de equipes de design é visto como <i>comunicação de informações</i> .
	08 Teorias Gerais do Design: <i>Design como processamento de informação</i> localiza-se dentro de uma estrutura <i>atomística e determinista</i> . Pressupõe-se que design pode ser <i>automatizado</i> e que o <i>designer-humano</i> é unicamente necessário para <i>supervisionar o processo</i> .
	09 Epistemologia da Teoria do Design e da Teoria dos Objetos: O teste de <i>informações</i> particulares do design para medir se os métodos e teorias seriam satisfatórios é o fato de eles <i>transformarem</i> e <i>transferirem</i> informação da maneira em que lhe foram inicialmente concebidas.
Questões Filosóficas do Design	10 Ontologia do Design: <i>Design como processamento de informação</i> assume a informação como <i>valor neutro</i> . Presume-se que o universo é <i>consistente</i> em si. Pressupõe-se que é possível <i>modelar perfeitamente a realidade</i> . A realidade é tomada como <i>código</i> , de maneira que a informação adquira os <i>mesmos significados</i> para qualquer usuário. Fatores culturais e valores humanos são <i>quantificados</i> .

Fig. 10: Metáfora do Design como Processo de Informação.
Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Love (2000, p. 308-309).

Metáfora 02: Design como Processo Criativo

Objetos de estudo	01 Percepção direta de realidades: Observação através dos <i>sentidos</i> – vista principalmente na maioria das disciplinas. Representação das observações sobre <i>sensações corporais e sinestésicas</i> , como <i>sentimentos</i> .
	02 Descrição dos objetos: Objetos são tipicamente descritos <i>adjetivamente</i> ao invés de simples substantivos. Alguns exemplos são: um <i>vermelho forte</i> , um <i>vestíbulo pretensioso</i> , uma <i>melodia complicada</i> , um <i>mecanismo desnecessariamente complexo</i> , uma <i>solução elegante</i> .
	03 Comportamento dos elementos: O foco principal é nessas <i>inter-relações</i> entre elementos. Embora os elementos tenham características <i>intrínsecas</i> , suas propriedades são mais comumente definidas por outros elementos e influências externas. Para dar alguns exemplos: da engenharia – <i>uma caixa de marchas pode estar mais bem conectada a um motor</i> , do design tipográfico – <i>esse subtítulo está mais dominante do que o título principal</i> , do design gráfico – <i>a linha vertical divide a imagem de maneira desigual</i> , da arquitetura – <i>a linha inferior do telhado ajuda o edifício a se fundir com a paisagem</i> , do design pedagógico – <i>exercícios em grupo permitem os estudantes a participarem por completo em suas educações</i> .
Processo de Design	04 Mecanismos de escolha: Onde o design é visto como processo criativo, o mecanismo dominante da tomada e avaliação de decisões é a utilização do <i>sentido</i> ('feeling'). Estudos da correção para a tomada de decisões por designers como sendo baseada no <i>feeling</i> são <i>históricos e culturais</i> . Tal análise depende também da avaliação do <i>feeling</i> e é normalmente justificada por meios <i>casuísticos</i> (de causa). Os tipos de questões que podem ser perguntadas nessa metáfora são: <i>Qual panorama específico deve ser utilizado para projetar nesse caso?</i> ou <i>Como formas Romanas e imagens de Jazz podem ser justapostas satisfatoriamente?</i> , ou <i>Como um compromisso bem sucedido pode ser feito na colocação de um eixo?</i> . As respostas para tais questões dependem de <i>valores humanos</i> e estão localizadas no domínio do <i>feeling</i> .
	05 Métodos de Design: Uma gama de métodos foi desenvolvida para facilitar a utilização do <i>hemisfério direito</i> do cérebro do designer. Tais métodos incluem técnicas associativas e analógicas, como o <i>Synectics</i> , <i>mapas mentais</i> e <i>brainstorming</i> . Muitos desses métodos são destinados a desencorajar o pensamento analítico ou o uso do hemisfério esquerdo do cérebro. Outros métodos fornecem orientação em domínios específicos para <i>criatividade visual e manipulação de conceitos</i> . Essas técnicas incluem conceitos de <i>equilíbrio visual</i> , <i>fluidez da forma</i> , <i>elementos repetitivos</i> e <i>transformações geométricas</i> . Todos os métodos criativos do design dependem necessariamente de uma base suficiente de <i>experiência</i> do designer.
	06 Estrutura de Processos de Design: Modelos de processo de design são muitas vezes semelhantes a modelos de processos mais técnicos. Muitos modelos utilizam uma descrição com base no sistema da forma de <i>análise-síntese-avaliação</i> com informações de avaliação trazidas para outros elementos. Modelos baseados em uma <i>metáfora Romântica</i> do design muitas vezes <i>omitam o feedback</i> da avaliação, presumindo que o <i>gênio individual</i> do designer é a medida de qualidade do projeto. O aspecto <i>criativo</i> do processo de design é visto como <i>intuitivo</i> ou <i>misterioso</i> e é o aspecto mais dominante do processo: com todos os outros elementos do processo, possui o papel de principal apoio.
Questões Filosóficas do Design	07 Teorias sobre os Processos Internos de Designers e colaborações: Algumas teorias são <i>românticas</i> no modo em que dão ênfase ao <i>gênio criativo</i> do indivíduo. Enquanto discute-se a criatividade <i>fenomenologicamente</i> , a hipótese subjacente é a de criatividade como um <i>processo misterioso</i> . Outras teorias tentam explicar criatividade como uma função de <i>processos biológicos e psicológicos particulares</i> . Descrições de processos criativos de designers referem-se à <i>intuição</i> , à <i>experiência</i> , aos <i>sentimentos</i> e ao <i>estilo</i> em conjunto com as tradições do domínio do designer. Colaboração entre designers é vista como um processo de tentativa de comunicação de <i>nuances de sentimentos</i> (<i>feeling</i>).
	08 Teorias Gerais do Design: Design é visto como uma <i>atividade criativa</i> . Outros aspectos do processo de design estão subordinados a isso.
	09 Epistemologia da Teoria do Design e da Teoria dos Objetos: Avaliação da validade ou coerência das informações, métodos e teorias do design é vista como sendo parte da <i>atividade criativa intrínseca</i> do designer ou do teórico de design. Críticas baseadas nos domínios visam fornecer comentários externos sobre os projetos completos dos designers.
	10 Ontologia do Design: Há várias bases ontológicas defendidas por aqueles que vêem o design como um processo criativo. Essa metáfora do design inclui <i>valores humanos</i> , <i>atitudes</i> e <i>suposições</i> . Isso não depende de qualquer visão particular de mundo, com exceção da suposição de que design <i>não é determinista</i> , ou seja, não é possível reduzir criatividade a um conjunto de passos logarítmicos. Além disso, assume que design é uma atividade exclusivamente <i>humana</i> , que não pode ser automatizada.

Fig. 11: Metáfora do Design como Processo Criativo.

Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Love (2000, p. 310-311).

É possível notar que a metáfora do Design como Processo de Informação (Fig.10) carrega uma postura nitidamente pragmatista, não apenas pela questão de se *quantificar* fatores culturais e valores humanos, mas principalmente por estruturar-se de maneira *atomístico* e *determinista*. Como vimos anteriormente, o pragmatismo é *determinista* na medida em que o critério da verdade está diretamente ligado a uma determinada utilidade ou aplicação, sendo o seu caráter *atomístico* manifestado ao conceber a realidade como um conjunto único de elementos, neste caso os *códigos*. Por outro lado, a metáfora do Design como Processo Criativo (Fig. 11) aproxima-se, em um primeiro olhar, de uma fenomenologia idealista que transparece na concepção *romântica* do Design e na valorização da intuição e dos sentidos (*feeling*). Contudo, a ênfase no *gênio individual* do designer como algo intrínseco e de certo modo *misterioso* revela sua essência predominantemente subjetivista, uma vez que o sujeito pensante é visto como uma entidade superior e transcendente.

Ambas as metáforas representam, por um lado, uma contraposição de duas posturas nitidamente opostas e, por outro lado, a natureza limitada e incompleta de ambas as correntes (LOVE, 2000). No entanto, o principal intuito da análise meta-teórica é evitar os problemas que levam à confusão teórica e terminológica da literatura de Pesquisas em Design na medida em que “mostra a estrutura teórica verdadeira que é atribuída a uma metáfora, sem esquecer-se de qualquer transição de reinterpretação semântica” (LOVE, op. cit., p. 312). Tal transição semântica, em sua vez, se deve à preocupação central de Love com relação às inúmeras propostas de novas teorias, métodos ou conceitos que deveriam ser analisadas e criticadas não apenas em seus próprios conteúdos, mas também em seus posicionamentos e relações epistemológicas. Deste modo, a Estrutura Meta-Teórica traduz de maneira sistemática questões como “O que você quer dizer com essa ideia?”, “A quais outros conceitos e teorias isso está relacionado e como?”, “De quais suposições isso depende?”, “Quais implicações isso tem no sentido de outros conceitos e teorias?” e “Quão coerente é isso com relação a outros conceitos e abstrações?”.

O método meta-teórico (...) auxilia a avaliação crítica e radical de teorias, conceitos e outras abstrações na Pesquisa em Design. O método é simples e de uso direto, e fornece uma base para limitar a geração de terminologias desnecessárias em pesquisas de design. O método meta-teórico também fornece meios estruturados para identificação de quais elementos da teoria do design podem contribuir para uma verdadeira *simplificação de paradigma* em pesquisa de design, e quais potenciais simplificações de paradigmas são epistemologicamente inapropriadas (LOVE, 2000, p. 312).

Em resumo, a análise meta-teórica parte da visão metafórica dos Três Mundos de Popper em direção a um paradigma simplificado com fins de comparação entre abordagens. É especialmente nessa comparação que, segundo Love (idem), a Filosofia do Design acontece. Mais do que isso, a Filosofia do Design só encontraria espaço nos

problemas existentes em Teoria do Design, problemas estes causados por uma confusão, proliferação semântica e falta de coerência entre as diversas correntes da Teoria do Design. Mas quais seriam estas confusões? E em que medida essa confusão se tornou tão generalizada a ponto de tornar a análise meta-teórica tão necessária? Na tentativa de responder tais questões, além de apresentar outros autores que também se referem a uma “Filosofia do Design”, investigaremos a seguir esta suposta fusão e desnecessária multiplicidade de conceitos teóricos identificada por Love.

2.3 | Um breve panorama histórico sobre a Pesquisa em Design

Antes de construirmos, todavia, uma revisão restrita aos paradigmas existentes na Pesquisa em Design, julgamos necessário levantar brevemente algumas das premissas históricas do Design que são necessárias para a compreensão daqueles pretendidos paradigmas. Para facilitar a compreensão do panorama que se segue, o diagrama abaixo (Fig. 12) procura localizar cronologicamente as fases da Pesquisa em Design frente aos seus paradigmas que, por sua vez, estão também relacionados às posturas epistemológicas apresentadas na primeira etapa deste trabalho.

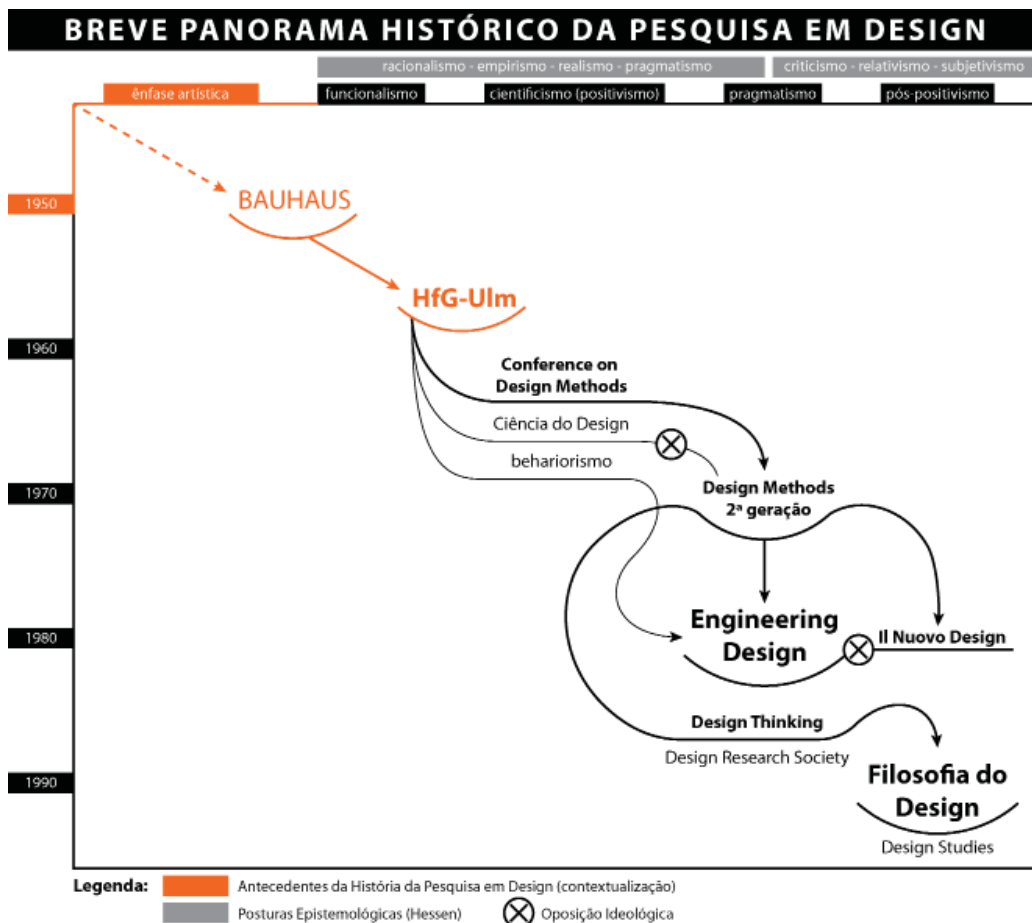


Fig. 12: Diagrama da História da Pesquisa em Design.

Fonte: Elaborado pelo autor.

7. Cf. GROPIUS, 1988.

“Como herdeiro da modernidade, o design sofre hoje do mesmo mal-estar que se abateu sobre o paradigma da ciência moderna” (BOMFIM, 1994b, p. 104). Ainda em um contexto onde o discurso moderno imperava na Europa, a *Form follows function* (a forma segue a função) ou *funcionalismo* foi a doutrina predominante por várias décadas na arquitetura e no design. A Bauhaus⁷ representa uma das principais instituições que contribuíram significativamente para a consolidação do funcionalismo na Europa na busca de superação do conceito artístico de *estilo*. Porém, em virtude de sua aplicação rigorosa, a Bauhaus transformou-se em um novo tipo de *estilo*: “um símbolo de uma reduzida elite intelectual e progressista” (FONTOURA, 1997, p. 65). Após a Segunda Guerra Mundial, a produção em série encontrou no funcionalismo um instrumento para a standardização e racionalização, sendo tal concepção bastante trabalhada teórica e praticamente pela HfG-Ulm (*Hochschule für Gestaltung*, que se traduz por “Escola Superior da Forma”) dos anos 60. Para Bürdeck (1994), trata-se de uma doutrina limitada na medida em que os designers funcionalistas menosprezam o aspecto semiótico que está implícito no conceito de *função*. De todo modo, o legado *ulmiano* passaria então a ser a doutrina oficial do design até os anos 80 (idem).

Vale ressaltar que desde 1841, no campo de arquitetura, Pugin (*apud* FONTOURA, 1997) já anunciava a necessidade funcionalista de adequação das formas arquitetônicas aos seus respectivos fins. Porém, foi somente com a *secessão bauhausiana* que o Design e a Arquitetura passaram a ser considerados campos autônomos na medida em que substituíam gradativamente as concepções artísticas por princípios científicos (FONTOURA, 1997). Para Bomfim (1990), o trajeto funcionalista representa o terceiro ciclo de acontecimentos que transformariam o design em um campo autônomo – o primeiro ciclo seria o surgimento do projeto industrial, o segundo seria a industrialização da produção e o terceiro, “do qual a HfG-Ulm é símbolo maior” (BOMFIM; ROSSI, 1990, p. 22), a substituição da arte pela ciência. Tal substituição se concretizou na UfG-Ulm através do desenvolvimento e da aplicação de métodos rigorosos, com o objetivo de produzir novos conhecimentos e aplicá-los no desenvolvimento de projetos. “O conhecimento científico, aquele verificável, demonstrável e erudito, surge da ruptura com o senso comum, ou seja, com o conhecimento vulgar, popular” (BOMFIM, 1994b, p. 104). Curioso o fato de que Bomfim (1994a, p. 16) também define a terceira fase na “História da Configuração de Objetos de Uso” com o surgimento da HfG-Ulm, revelando a posição do autor de que, “de modo geral, (...) somente a partir desse momento teria surgido o design”.

8. Predominante no Reino Unido, esse movimento foi desenvolvido principalmente pelas conferências “*The Design Method*” em Birmingham/1965 (Cf. GREGORY, 1966) e “*Design Methods in Architecture*” em Portsmouth/1967 (Cf. BROADBENT; WARD, 1969).

Visto isso, já podemos direcionar nossa investigação à Pesquisa em Design, a qual seria inaugurada, segundo Cross (2007), com a primeira *Conference on Design Methods* (Conferência sobre Métodos de Design) realizada em Londres/1962. Com o lançamento da metodologia de Design enquanto disciplina científica, surge o movimento “*Design Methods*”⁸ na década de 1960 que procurava substituir, aos poucos, o processo intuitivo (ainda recorrente na concepção dos projetos da época) pela aplicação de métodos puramente científicos e racionais. Tal substituição pode ser observada em uma rápida

comparação entre algumas disciplinas da Bauhaus e da HfG-Ulm: no lugar das teorias da forma e da cor (tentativa *bauhausiana* de formalizar o sentimento artístico no processo criativo), foram introduzidas disciplinas como ergonomia, psicologia, teoria do planejamento, teoria da informação e semiótica (BOMFIM, 1994a, p. 16). De acordo com Cross (2007), já no final da década de 1950 apareceram no Design métodos de pesquisa operacional, técnicas de gestão de tomada de decisão e técnicas de criatividade. Com isso, os primeiros livros de métodos em Design são publicados logo na década de 60 com Asimow (1962), Alexander (1964), Archer (1965) e Jones (1970), assim como os primeiros livros sobre técnicas de criatividade no Design, com Gordon (1961) e Osborn (1963). Torna-se, portanto, nítido o desejo de se “cientificar” o Design na década de 1960 com a crescente “defesa de métodos sistemáticos de resolução de problemas, demanda das técnicas computacionais e teoria da gestão, para a avaliação (...) e o desenvolvimento de soluções de design” (ARCHER, 1965, p. 17). No final deste período, na tentativa de se consolidar esse desejo cientificista, surge a intitulada *Ciência do Design*: “um corpo de uma intelectual, resistente, analítica, parcialmente formalizável, parcialmente empírica, doutrina ensinável sobre o processo de design” (SIMON, 1969, p. 23).

Partindo para a década de 1970, entretanto, podemos notar uma “rejeição da metodologia de projeto por muitos, incluindo alguns dos pioneiros” (CROSS, 2007, p. 1). Dentre esses pioneiros, Alexander (1971) passa a considerar demasiado triviais os métodos de Design, sugerindo que os mesmos sejam esquecidos. Do mesmo modo, Jones (1977) reage contra a linguagem operacional, o recorrente *behaviorismo*⁹ e, de modo geral, as tantas tentativas de se encarar a vida como uma estrutura lógica e inflexível. Para compreendermos esta mudança é importante contextualizarmos o *clima* sociocultural que repercutia no final da década de 1960: o movimento da *contracultura*, o novo humanismo liberal e, de modo geral, a rejeição dos valores tradicionalistas. “Mas também se deve reconhecer que houve uma falta de sucesso na aplicação dos métodos ‘científicos’ de Design” (CROSS, 2007, p. 2). Na tentativa de “amenizar” a situação, Horst (1973) sugere que o período da década de 1960 tinha sido apenas a *primeira geração* dos métodos de Design – os quais, naturalmente com a retrospectiva, pareciam ser relativamente simplistas, como um “começo necessário” – e que uma nova geração estava começando a nascer. Para tanto, substituindo a aplicação sistemática e racional dos métodos puramente científicos, uma segunda geração começava a valorizar as soluções satisfatórias ou adequadas, recorrendo assim à ética pragmatista da *razoabilidade*. Os discursos passaram então a ser apoiados no processo participativo pelo qual os designers seriam meros colaboradores dos “donos” do problema: clientes, usuários, comunidade em geral (CROSS, 2007, p. 2). Este novo argumento pragmatista na Pesquisa em Design tornava a teoria mais aplicável em projetos *reais*, ao mesmo tempo em que facilitava o reconhecimento do Design enquanto disciplina científica.

Isso acabou gerando uma excessiva valorização da recorrente *Engineering Design* (Projeto de Engenharia) na década de 1980 e principalmente no Japão e na Alemanha, a exemplo da série das *International Conferences on Engineering Design* (Conferências

9. *Behaviorismo* ou comportamentalismo engloba um conjunto das teorias psicológicas (dentre elas a Análise do Comportamento e a Psicologia Cognitiva) e geralmente é definido por meio das unidades analíticas de respostas e estímulos neurológicos. Cf. COSTA, 2002.

Internacionais sobre Projeto de Engenharia) e dos primeiros livros sobre métodos de *Engineering Design* – Hubka (1982), Pahl e Beitz (1984), French (1985), Cross (1989) e Pugh (1991). Segundo Cross (2007), o reflexo disso nos E.U.A. se tornava evidente com as publicações do *Design Methods Group* (Grupo de Métodos em Design) após uma série de conferências da *Environmental Design Research Association* (Associação de Pesquisa em Design Ambiental), seguindo a iniciativa da *National Science Foundation* (Fundação Nacional de Ciência) e das conferências sobre Teoria e Metodologia de Design realizadas pela *American Society of Mechanical Engineers* (Sociedade Americana de Engenheiros Mecânicos). Neste contexto, a concepção de métodos ou teorias de Design se apresentava de maneira substancialmente confusa na medida em que compartilhava atenção simultaneamente entre o campo da Engenharia e do Design¹⁰. Contudo, de uma forma ou de outra, a década de 1980 representou um período de sólida concretização da Pesquisa em Design (CROSS, 2007). Consequência disso foi o surgimento dos primeiros periódicos científicos de Pesquisa em Design: a *Design Studies* em 1979, a *Design Issues* em 1984 e a *Research in Engineering Design* em 1989 (idem).

10. A comparação entre o Design e a Engenharia foi bastante criticada por Dilnot (1998), que era rigidamente contra as analogias tecnológicas que envolviam o Design.

11. Manifestações contemporâneas no campo do design que de alguma forma questionam os métodos tradicionais de concepção de objetos e seus resultados (FONTOURA, 1997). Entre os grupos que iniciaram este movimento e que são genericamente categorizados como *pós-modernos* estão: o grupo Archizoom (1966-1974), Studio Alchimia (1979) e o grupo Memphis (1981).

Em paralelo a isso, o denominado “*Il Nuovo Design*”¹¹ começava a ganhar terreno nos anos 80, principalmente na Itália. Se até os anos 70 os métodos utilizados eram predominantemente dedutivos, isto é, partiam de uma visão geral do problema e chegavam a uma solução específica, o “*Nuovo Design*” percorria um caminho inverso ao resgatar o método indutivo por um processo de mudança de paradigma, no sentido dado por Thomas Kuhn, na metodologia do projeto (FONTOURA, 1997). Trata-se de um posicionamento crítico e reformista que também seguia uma direção oposta ao emergente “*Design Think*” (Pensar Design) – uma tentativa de estudar o Design por conta própria, isto é, com base na visão de que o Design tem seus próprios objetos de estudo e suas próprias maneiras para conhecê-los. Um dos pioneiros neste movimento foi novamente Archer (1979) ao sugerir que existe uma maneira *designer* de pensar e comunicar que é diferente de meios científicos e acadêmicos, sendo porém tão poderosa quanto estes meios quando aplicada aos seus próprios problemas. Este posicionamento é defendido principalmente nos livros *How Designers Think* (LAWSON, 1980), *The Reflective Practitioner* (SCHÖN, 1983), *Designerly Ways of Knowing* (CROSS, 2006) e *Design Thinking* (ROWE, 1987).

Diante desse breve percurso da Pesquisa em Design, que segundo Cross (2007, p. 4) “atingiu a maioria” na década de 1980, observamos um movimento dos pesquisadores de Design rumo aos seus próprios termos, procurando construir sua própria cultura de pensamento e valorizando cada vez mais a prática reflexiva para um “projetar pragmatista” – nas palavras de Schön (1983, p. 47), “uma epistemologia da prática, implícita dos domínios artísticos, os processos intuitivos que os profissionais passam nas situações de incerteza, instabilidade, singularidade e conflito de valores”. Com relação às repercussões dos anos 1990, Cross (2007) expressa uma postura otimista ao apontar a expansão internacional de novos periódicos científicos – como *The Design Journal*, *Journal of Design Research* e *CodeSign* – e das novas séries de conferências –

como *Design Thinking*, *Doctoral Education in Design*, *Design Computing and Cognition*, *Design and Emotion*, *European Academy of Design*, *The Asian Design Conferences*, etc. No contexto do Brasil, conforme relatado por Turkienicz e Van Der Lynden (2009), a criação dos primeiros periódicos e eventos científicos em Design ocorre no início da década de 1990. A partir de iniciativas como a “Revista Estudos em Design” (1993) e o “Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design” (P&D Design, com nove edições desde 1994 até 2010), vieram alguns periódicos como “Educação Gráfica”, “Arcos Design”, “Infodesign” e “Design em Foco”, além de eventos como “Congresso Internacional de Pesquisa em Design” (CIPED), “Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Computador” (Ergodesign), “Simpósio Brasileiro de Design Sustentável” (SBDS), “Congresso Internacional de Design da Informação” (CIDI) e “Congresso Brasileiro de Design da Informação” (InfoDesign). Essa expansão à qual Cross enaltece, por outro lado, representa para Love (2000) uma tendência fragmentada de confusão, fusão e multiplicidade na Teoria do Design:

...existe uma quantia considerável de *confusão* com relação à base fundamentadora de diversas teorias, conceitos e métodos. (...) vários autores estão injustificadamente *fundindo* conceitos elaborados a partir de uma diversidade de fontes (...) [gerando] uma *multiplicidade* desnecessária de teorias e conceitos de design. (...) [Com isso,] as terminologias de pesquisas de design tornaram-se desnecessárias e inutilmente confusas e imprecisas (LOVE, 2000, p. 295).

Love havia percebido isso desde 1992, quando tentou coletar os principais termos teóricos da literatura em pesquisas de Design em sua publicação *Social, Environmental and Ethical Factors in Engineering Design Theory: a Post Positivist Approach* (“Fatores sociais, ambientais e éticos na Teoria do Projeto de Engenharia: uma abordagem pós-positivista”, LOVE, 1998). Após observar que existem tantas variações diferentes de *Design* e *Processos de Design* quanto há autores que discorrem sobre isso, os quais usam as mesmas palavras para conceitos diferentes ou se referem aos mesmos conceitos com palavras diferentes, Love (1998) reconheceu em sua proposta catalográfica uma tarefa quase impossível. Eder (1981) já havia listado várias palavras que eram utilizadas com diferentes significados na Pesquisa em Design, chegando à conclusão que seus significados dependiam unicamente do contexto cultural em questão. Deste modo, o problema da confusão interna na Pesquisa em Design (Fig. 13) tornou-se recorrente no início da década de 1990, conforme nos mostram os exemplos a seguir.

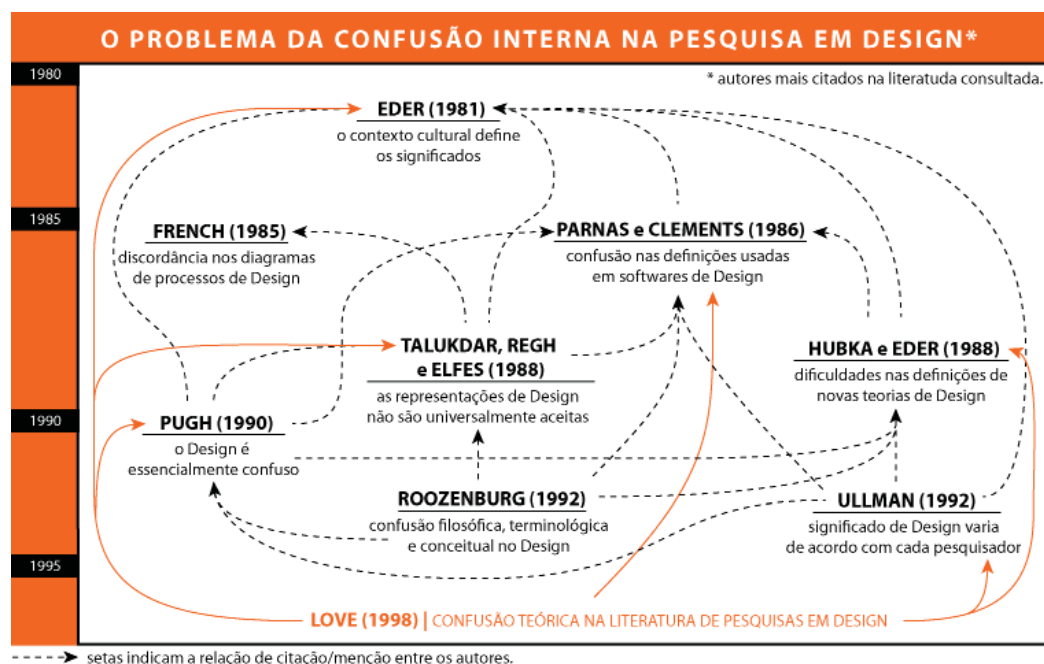


Fig. 13: Autores que identificaram o problema da confusão interna na Pesquisa em Design.

Fonte: Elaborado pelo autor.

French (1985) começou investigando os inúmeros meios de se produzir diagramas que representem os processos de Design, sendo logo constatado por Talukdar, Regh e Elfes (1988) que nem os profissionais nem os pesquisadores concordam com as representações construídas. Confirmando essa objeção, Parnas e Clements (1986) verificaram que, nas definições apresentadas em softwares de Design, existem vários termos usados para a mesma função e, por outro lado, vários conceitos distintos para descrever o mesmo termo. Pugh (1990) considera que toda pesquisa das atividades, filosofias, processos e produtos de Design é essencialmente confusa, do mesmo modo que Roozenburg (1992) reconhece uma confusão filosófica, terminológica e conceitual nos aspectos abduativos-dedutivos-indutivos envolvidos no pensamento do Design. Ullman (1992) afirma que o termo *design* possui um significado diferente de acordo com cada pesquisador, confirmando a dificuldade identificada por Hubka e Eder (1988) no esclarecimento de definições quando uma nova teoria é construída em Design.

Naturalmente, frente a tal indeterminação conceitual do Design, muitos pesquisadores propuseram inúmeras soluções ou caminhos para lidar com isso. Enquanto alguns procuraram apenas analisar criticamente as várias concepções já existentes, outros preferiram organizar e sistematizar aquilo que consideram *Teoria do Design*. De todo modo, o que nos interessa é que, pela primeira vez, as circunstâncias teóricas da Pesquisa em Design nos levam a contemplar uma abordagem verdadeiramente filosófica do Design. Sendo assim, é possível reconhecer que essa confusão teórica que tantos pesquisadores identificaram no Design não é de todo negativa, pelo contrário, tem possibilitado um crescimento significativo ao *arsenal teórico* do Design enquanto campo de estudo. A Estrutura Meta-Teórica proposta por Love (2000) é apenas uma das várias tentativas que começaram a aparecer. Neste ínterim, contudo, devemos esclarecer que a nossa escolha por adotar apenas o método de Love se deve ao fato

de não haver, segundo a literatura consultada, nenhum outro método ou abordagem voltada restritamente a análise de teorias do Design. Embora nosso objetivo não seja analisar uma teoria existente, a estrutura de Love mostrou-se como sendo a mais apropriada para apresentarmos uma nova abordagem filosófica. Ainda assim, no próximo tópico conferiremos algumas das propostas e considerações de outros autores que compartilham da mesma preocupação de Love. O nosso intuito com isso é apenas apresentar um recorte de alguns autores, incluindo os que já foram mencionados, que também se referem a uma Filosofia do Design, em seus mais variados sentidos, finalizando assim a nossa tentativa de esboçar um “retrato” da Filosofia do Design.

2.4 | Um breve panorama sobre a Filosofia do Design

As análises deste artigo apontam para uma significativa questão política a ser resolvida em nosso campo teórico: os pesquisadores que possuem um investimento na literatura do passado, com suas bases filosoficamente problemáticas e domínios teóricos específicos, podem ser persuadidos a apoiar o desenvolvimento de um novo e mais coerente fundamento interdisciplinar e a construção de um único corpo teórico do conhecimento sobre *design* e *projeto* (LOVE, 2002, p. 359).

Dois anos após a publicação de sua proposta meta-teórica, Love dá um passo adiante e publica o artigo *Constructing a coherent cross-disciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues*¹² (“Construção de um corpo teórico interdisciplinar e coerente sobre o Design e o Projeto: algumas questões filosóficas”, LOVE, 2002) no qual alguns elementos-chave são propostos para uma fundamentação mais coerente às pesquisas e construções de teorias em Design. Ao notar um crescimento de pesquisas¹³ interessadas no desenvolvimento de um corpo teórico unificado para o Design, Love destaca o aumento inconsequente de conflitos teóricos entre pesquisadores de diferentes contextos. Para Calvera (2006, p. 100), “a situação pode ser vista como a briga de uma disciplina jovem contra seus pais, mais velhos e às vezes, conservadores”. Tais conflitos aumentam a dificuldade de uma validação teórica que levasse em conta aspectos epistemológicos e ontológicos – os quais poderiam definir, segundo Love (2002), um corpo teórico consistente ao Design. A falta de clareza sobre o foco, o alcance e o limite das teorias existentes gera mais obstáculos a cada ano para os pesquisadores iniciantes (pós-graduandos) que, procurando estabelecer uma revisão de literatura satisfatória em suas pesquisas, não conseguem identificar fundamentos epistemológicos frente a uma ampla variedade de perspectivas teóricas (idem). Uma vez inseridos entre os pesquisadores mais iniciantes, procuraremos nesta etapa levantar alguns destes recorrentes conflitos teóricos e algumas das tentativas mais notórias de teorização em Design, tomando por base os questionamentos de Love (2000; 2002).

12. Trata-se de uma versão revisada e atualizada do artigo *Educating those involved in changing human futures: a more coherent programme for design education* (“Educando as pessoas envolvidas nas mudanças humanas do futuro: um programa mais coerente para o ensino do design”, LOVE, 2001).

13. Conferir, por exemplo, a *‘Common Ground’ International Conference* da DRS (Design Research Society, 2001) e CROSS (1993).

Antes de investigar como exatamente os pesquisadores em Design estão *fundindo* muitos conceitos inapropriadamente, Love (2000) explica como é que essas *fusões* podem acontecer e como elas podem levar ao desenvolvimento incorreto de teorias em Design: se *A é relacionado com B* e *B é relacionado com C*, então *A é relacionado com C*. Trata-se inicialmente de um equívoco no relacionamento entre as entidades abstratas – “*Um gato tem quatro patas e um cachorro tem quatro patas, logo um gato é um cachorro*” (LOVE, op. cit., p. 297). Embora se recorra à retórica socrática primária¹⁴, a intenção aqui é mostrar que o raciocínio lógico pode nos levar a associações impróprias que, uma vez tomadas como fundamentos teóricos, podem gerar conclusões ingenuamente equivocadas. Por exemplo: “*Designers pensam e psicólogos cognitivos estudam o pensamento, logo pesquisas em Design encontram-se dentro da área de Psicologia Cognitiva*” (idem). Por mais que esse tipo de dedução não ocorra de maneira tão ingênuo no Design, a desconfiança de Love aponta para a produção descontrolada de literatura relacionada às pesquisas de Design desde a década de 1950. Mesmo com centenas de livros e artigos publicados a cada ano, as teorias são propostas especulativamente a partir de uma ampla variedade de perspectivas teóricas que, no entanto, não são suficientes para uma análise epistemológica e ontológica (idem). Isso porque há pouca concordância em aspectos fundamentais (como na definição da palavra *design*, por exemplo), o que não impede porém que as pesquisas continuem sendo desenvolvidas de maneira fragmentada em diversas *províncias* teóricas (idem).

Neste contexto, as associações equivocadas e ingênuas se tornam inevitáveis em um desenvolvimento teórico com *base temporal*, isto é, na medida em que se tenta descrever padrões em teorias feitas por gerações anteriores (idem). Um dos primeiros autores a propor uma “simplificação no paradigma da pesquisa em Design” foi Cross (1984) ao tentar mapear alguns temas que eram desenvolvidos de modo sequencial, cada qual encarregado de concertar a falha de seu antecessor. Em outras palavras, Cross (1984) identificou alguns paradigmas cronológicos (semelhantes aos de Kuhn, com relação aos paradigmas históricos da ciência¹⁵) que se utilizam dos mesmos termos e conceitos para se referirem a significados diferentes de acordo com cada contexto histórico. A linha temática desses paradigmas percorre a seguinte direção, conforme ilustra a Fig. 14: a gestão no processo de Design; a estrutura dos problemas de Design; a natureza das atividades do Design; reflexões sobre os conceitos fundamentais de Design. Love (2000) sugere a adição de outros dois temas a essa evolução paradigmática: o conhecimento sobre o ambiente em que o Design ocorre; o conhecimento necessário para a concepção do Design, isto é, sobre objetos e processos de Design¹⁶.

14. Quando Sócrates pediu uma definição de “homem” para seus alunos, Platão disse que o homem é um animal bípede e sem penas. Então Sócrates pegou uma galinha, arrancou suas penas e disse “eis o homem de Platão”. Cf. PLATÃO, 2001.

15. Cf. KUHN, 2011.

16. Cf. HUBKA; EDER, 1990.



Fig. 14: Ciclo paradigmático dos temas recorrentes das pesquisas em Design.
Fonte: Elaborado pelo autor.

Dez anos após sua análise paradigmática, Cross (1993) abandona sua abordagem kuhniana ao reconhecer as tais *fusões* ingênuas descritas por Love no desenvolvimento “conflacionário” de teorias que atravessam simultaneamente todos os paradigmas, criando assim uma confusão terminológica. Dixon (1988), por outro lado, confronta essa confusão terminológica argumentando que as pesquisas em Design situam-se ainda em um estágio *pré-teórico*, isto é, com o propósito de apenas estabelecer teorias cientificamente “testáveis” ao Design, sendo todas as tentativas estabelecidas até então, no entanto, impossíveis de serem aplicadas na prática.

De todo modo, não é difícil notar uma tendência pós-positivista entre grande parte dos pesquisadores, incluindo Love, que propõem uma abordagem filosófica sobre as teorias de Design. Representado principalmente por Karl Popper e Thomas Kuhn¹⁷, o pós-positivismo (também chamado de pós-empirismo) é uma corrente filosófica antropocêntrica que procura criticar e aperfeiçoar o positivismo de maneira meta-teórica (ZAMMITO, 2004). Seguindo o princípio da refutabilidade de Popper, os *filósofos do design* declaram que é impossível verificar se uma teoria é verdadeira, embora seja possível identificar falsas teorias quando estão dispostas de um modo favorável à refutação. A perspectiva de Kuhn, por sua vez, é adotada com a concepção de que não apenas as teorias individuais, mas também todas as visões de mundo devem mudar em resposta às evidências apresentadas em cada paradigma histórico-cultural. Esse argumento é defendido, por exemplo, na investigação de Margolin (1992) sobre as fundamentações de base cultural que estão por trás da História do Design. Recorrente nas ciências sociais por razões práticas e conceituais, o pós-positivismo não é uma forma de relativismo puro, pois ainda preserva muitos fundamentos do positivismo: o realismo ontológico, o desejo pela verdade objetiva e o uso da metodologia experimental (PHILIPS; BURBULES, 2000).

17. Cf. POPPER, 2008; KUHN, 2011.



Fig. 15: Panorama cronológico do desenvolvimento da Filosofia do Design.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Seguindo este caminho, os *filósofos do design* acreditam que, de modo geral, o conhecimento humano não é baseado em verdades incontestáveis, mas somente em hipóteses antropocêntricas. Se construirmos brevemente uma linha cronológica sobre a influência pós-positivista na Filosofia do Design (Cf. Fig. 15), podemos começar com a pesquisa de Thomas e Carroll (1979) que propunha a hipótese de que o Design é melhor concebido por teorias que valorizam uma dimensão psicológica e individual. Como desdobramento disso, Daley (1982) passa a analisar o papel dos objetos nessa dimensão psicológica, enquanto que Dilnot (1982) constata que as limitações das definições de Design geralmente excluem o contexto social nos quais estão inseridas. Isso motivou Broadbent (1984) a discutir criticamente as teorias construídas em Design, influenciando diretamente as investigações de Coyone (1990, 1991, 1992) a assumirem cada vez mais um caráter pós-positivista. Pouco tempo depois, Sargent (1994) propõe pela primeira vez uma discussão meta-teórica para argumentar sobre a impossibilidade de unificação entre ciência e Design, alegando a existência de uma incomensurabilidade de pontos de vista na pesquisa em Design. Na mesma direção, Liddament (1999) se preocupa com a natureza “codificada” e “computacional” das pesquisas em Design como uma

limitação ao desenvolvimento da ontologia, epistemologia e metodologia de Design. Simultaneamente, Galle (1999) explora como a definição de Design é dependente da explicação de agentes humanos em diferentes situações de interação. Por fim, é igualmente válido mencionar a nova perspectiva proposta por Oxman (1999) para uma educação em Design focada na natureza dialética da palavra *design*, associando teorias cognitivas com a epistemologia pós-positivista.

Entretanto, é especialmente com Bamford (2002), em seu artigo *From analysis/synthesis to conjecture/analysis: a review of Karl Popper's influence on design methodology in architecture* ("Da análise-síntese para a conjectura-análise: um estudo da influência de Karl Popper na metodologia de Design em arquitetura"), que a influência pós-positivista nas pesquisas filosóficas de Design atingiu o seu auge. "...todo Design (...) pode ser razoavelmente descrito como hipóteses ou, em alguns aspectos, conjecturas, haja vista as frequente incógnitas e incertezas" (BAMFORD, op. cit., p. 260). Embora Bamford reconheça que o Design não seja literalmente feito de tentativa e erro, sua crítica vai de encontro ao pensamento de análise/síntese que seria predominante nos métodos de Design, isto é, o raciocínio dedutivo. Ao invés disso, Bamford (idem) propõe um raciocínio indutivo, especialmente por meio de analogias. Retomando o pressuposto de Schön (1988) de que tanto a adivinhação quanto o conhecimento técnico, tanto as ideias quanto os algoritmos, são parte de um processo de resolução de problemas em Design, Bamford (2002) posiciona-se de maneira mais unilateral ao demonstrar razões para rejeitarmos a análise/síntese em favor da conjectura/análise.

O artigo de Bamford (idem) foi publicado no volume 23 do periódico *Design Studies*, sendo esta edição especificamente dedicada ao emergente tema Filosofia do Design. No artigo que encerra essa edição, Love (2002) se queixa que a palavra *design* e seus derivados *projetar* e *projetos* estão sendo usados em um sentido bastante diluído na literatura. Após postular que todos os conceitos-chave do Design devem ser escolhidos com mais cuidado, Love (idem) propõe uma concepção particular do Design como sendo uma função primária do homem, tal como o *pensamento* e o *sentimento*. Em sentido semelhante, Houkes, Vermaas, Dorst e Vries (2002) sugerem uma definição de Design como um tipo específico de ação, algo que envolve simultaneamente planos, intenções e raciocínio prático. Com relação às questões levantadas por Bamford (2002) sobre a metodologia de Design *versus* metodologia científica, Kroes (2002) considera que a metodologia de Design é extremamente normativa e orientada ao processo, em oposição à metodologia científica clássica, a qual ele considera descritiva e orientada ao produto. Seguindo este pressuposto, Kroes (idem) considera que deveriam ser estabelecidos alguns critérios de medição de qualidade, sucesso e fracasso dos processos de Design. Trott (2002) também acusa uma falta de critérios de qualidade em Design ("padrões de excelência", como ela denomina), sugerindo as máximas platônicas (tipos ou propriedades do pensamento abstrato e atemporal, como entidades existentes de modo independente de suas instâncias) como fonte a tais critérios. Uma terceira abordagem filosófica para a qualidade em Design é sugerida por Baljon (2002) que, através de uma

análise sistemática de algumas evidências históricas, procura elucidar os mecanismos de sucesso dos “cânones do Design”. Interessante pontuarmos que a abordagem de Baljon (idem) é puramente historicista, isto é, considera-se que a história do design é mais importante do que qualquer teoria.

Contrariando os critérios normativos de qualidade para o Design, bem como o empirismo popperiano recorrente, Coyne, Park e Wiszniewski (2002) preferem adotar a terminologia da análise fenomenológica, especificamente a noção de Heidegger sobre “revelação”¹⁸ aplicada ao processo de Design. Tal abordagem naturalmente atribui ênfase aos artefatos produzidos no Design: se por um lado eles são objetos físicos com uma determinada estrutura, por outro lado, são também objetos intencionais na medida em que possuem determinada função. Essa “dupla natureza” dos objetos também é explorada por Kroes (2002) que, por meio de uma analogia com o princípio de Niels Bohr¹⁹, postula que não é clara, filosoficamente, a relação entre a função e a estrutura do artefato, sobretudo no que se refere à transição entre uma conceituação e outra. Trabalhando com Kroes em um projeto em comum, Houkes, Vermaas, Dorst e de Vries (2002) mapearam em detalhes uma sequência de ações para especificar tanto a estruturação física de um objeto quanto o cumprimento de sua função. Estendendo essa questão para o âmbito do design colaborativo, Bucciarelli (2002) responde que a linguagem é o que permite aos designers fazerem a ponte entre função e estrutura. Contudo, Bucciarelli (idem) rejeita a possibilidade de métodos instrumentais e estritamente racionais para conciliar as diferenças linguísticas, uma vez que os designers se contentam com uma linguagem muito limitada. De maneira semelhante, Besteliu e Doevendans (2002) rejeitam qualquer tentativa de conciliar a multiplicidade de pontos de vista, embora proponham uma alternativa de se explorar a retórica como uma forma de enfraquecer o pragmatismo predominante.

Tal predominância foi identificada após uma análise histórica da transição da “modernidade” para a “pós-modernidade” no campo do Design, análise esta feita por Besteliu e Doevendans (idem) e por Bamford (2002). Propondo mudanças de paradigmas nos padrões de pensamento do Design, os dois pesquisadores denunciam que os métodos de Design são tão antiquados quanto os métodos científicos do século XVII (idem). Com isso, retornamos à análise meta-teórica, predominante em quase todos os autores, inclusive em Baljon (2002) – neste caso, o autor adota uma análise meta-histórica como explicação filosófica da própria história. Esta *tendência* (se é possível assim ser chamada) vai ao encontro da proposta de Love (2002) por um corpo teórico unificado de conhecimento sobre o Design. Trata-se de “um fundamento para a pesquisa e teoria do Design e um corpo teórico coerente e interdisciplinar do conhecimento que não se confunde com outras disciplinas” (LOVE, op. cit., p. 345). Para tanto, Love sugere um sistema de áreas de pesquisas a serem mais exploradas no Design, discute a delimitação de alguns campos do conhecimento próximos ao Design e oferece orientações para a definição de conceitos-chaves para a construção de teorias de Design. Contudo, tal proposta de Love contraria as constatações empíricas de

18. A revelação tem como fundamento a verdade como *pressuposição*. Não existe verdade em si, mas verdade para o homem, porque ele acredita nela. Deste modo, a verdade é inerente ao homem, isto é, uma revelação de si mesma, mas com a qual ele não coincide. Cf. NUNES, 2004.

19. Princípio de complexidade e complementaridade à mente, postulado por Niels Bohr em 1927: elétrons podem ser compreendidos em parte como ondas e em parte como partículas, mas não completamente como ambas as coisas. Cf. STENT, 1984.

Bucciarelli (2002) sobre a impossibilidade de uma linguagem unificada para o Design, do mesmo modo como não corrobora a complementaridade aparente da conceituação física e intencional de artefatos ditada por Kroes (2002). É possível aqui notar, portanto, um primeiro ponto de divergência entre os autores: enquanto alguns não acreditam na possibilidade de construir um corpo teórico unificado ao Design, defendendo inclusive que a multiplicidade de perspectivas teóricas é algo positivo, outros estão preocupados em como desenvolver tal pretensão. Frente a isso, julgamos oportuno apresentar brevemente algumas dessas propostas *unificadoras*.

2.4.1 | Propostas de Construções Teóricas no Design

Neste tópico, revisaremos algumas propostas de construção e unificação teórica ao Design, finalizando o capítulo 2, “Retrato da Filosofia do Design”. Dentre os autodenominados *filósofos do design*, apresentaremos os modelos propostos por Love (2002) e Galle (2008) apenas para fornecer uma visão mais ampla da Filosofia do Design, lembrando que, entre nossos objetivos, não assistimos a uma proposta de construção ou unificação teórica. Oportuno também lembrar que tais propostas não são exclusividade daquilo que estamos intitulando Filosofia do Design. Muitos outros pesquisadores, sobretudo aqueles que se dedicam à disciplina de Teoria do Design, desenvolveram e continuam desenvolvendo suas propostas sem, no entanto, referirem-se a uma Filosofia do Design. No intuito de mencionarmos apenas alguns destes mais notórios *teóricos do design*, sublinhamos sucintamente: Bonsieppe (1997) propôs uma unificação das atividades ligadas ao design através da *retórica* enquanto ponto de convergência, Jones (1992) articulou a integração entre métodos racionais e intuitivos por uma teoria mais *autêntica* do Design e, de maneira semelhante, Löbach (2001) estruturou um modelo que pretende envolver todas as dimensões daquilo que ele denomina *Design Industrial*. Dentre os *teóricos do design*, é somente em Friedman (2000; 2003) que encontramos, no contexto de nossa pesquisa bibliográfica, a preocupação por uma investigação filosófica e por uma teoria renovada no campo do Design. Sendo assim, apresentaremos também a proposta de Friedman após os dois modelos por nós selecionados.

Primeiramente, Love (2002) procura reconhecer, com os exemplos fornecidos por Eder (1966) e Pugh (1990), as principais razões pelas quais um corpo teórico interdisciplinar e unificado para o Design não foi desenvolvido:

- A teoria estaria vinculada unicamente ao domínio da prática;
- Consequentemente, as questões epistemológicas e ontológicas estariam sendo negligenciadas na construção de teorias;
- Isso justificaria a inexistência de um “acordo de base” para as definições de conceitos básicos e terminologias no campo do Design;
- Por fim, não haveria uma integração satisfatória entre as teorias específicas do

Design e as teorias de outros campos do conhecimento.

“De modo geral, há uma falta de fundamentos filosóficos” (LOVE, 2002, p. 346), sendo esta a principal motivação de Love para identificar quais seriam as características coerentes e transversais que um corpo teórico do Design deveria possuir. Retomando sua estrutura meta-teórica, trata-se de um problema epistemológico, correspondendo, portanto, aos níveis superiores da hierarquia meta-teórica. Embora os elementos teóricos, analíticos, conceituais e terminológicos reivindiquem, isolados em suas teorias individuais, por serem *universais*, no nível das questões epistemológicas esses elementos muitas vezes se revelam contraditórios, ambíguos ou de alcance limitado, pois “são necessariamente conjecturais, descritivos e parciais” (LOVE, op. cit., p. 348). Oportuno lembrarmos, pois, que o nível epistemológico nos serve para compreendermos as relações entre tais elementos através dos limites entre suas disciplinas de origem e dos contextos que envolvem suas teorias de base.

Somando-se a isso, faz-se necessário analisar as relações entre as teorias de Design e as teorias de outras disciplinas. Após esboçar rapidamente tal análise, Love (idem) conclui que os temas centrais do Design são periféricos aos focos principais de outras disciplinas, ultrapassando frequentemente os limites destas. As teorias sobre os processos afetivo-cognitivos do Design, por exemplo, não são completamente incluídas no modelo da Psicologia Cognitiva, pois esse modelo exclui sentimentos e emoções como parte do raciocínio (idem). Deste modo, Love (op. cit., p. 351) deduz que, “se as fronteiras são desenhadas para excluir os tópicos que são centrais para outras disciplinas, existe um núcleo contendo os principais elementos conceituais de uma disciplina relacionada ao Design”. Aí reside a premissa que proporcionaria um quadro estrutural para um corpo interdisciplinar e unificado ao Design. Love (idem), porém, pontua três propriedades necessárias a este tipo de corpo teórico: deve ser composto de teorias individuais claramente delimitadas, cujos pressupostos e fundamentos teóricos estejam bem definidos; devem ser nítidas as questões mais importantes que estão dentro de cada escopo; e deve apresentar limites claros para que seja possível distinguir-se de outros conjuntos teóricos.

Em outras palavras, devem ser explícitas as posições epistemológicas e ontológicas adotadas, evitando assim qualquer tipo de interação equivocada ou distorcida com outros corpos teóricos. Love (idem) comenta que há uma concepção dualista recorrente nas teorias de Design: *Design é tudo* ou *Design é X* (projeto industrial, processo, gestão de decisões, etc.), sendo “X” diretamente dependente do contexto particular em que a definição será aplicada. “Nenhuma dessas abordagens é adequada para a construção unificada de teorias interdisciplinares” (LOVE, op. cit., p. 348), sendo necessário, ao invés disso, retornar aos elementos-chave do Design de modo independente das necessidades, culturas e práticas específicas de um determinado contexto de atuação. Segundo Love (idem), o foco principal nas últimas cinco décadas tem sido justamente o contexto específico da prática, resultando em um número considerável de teorias que

são mais adequadas à Engenharia ou Ciências Naturais. Além disso, como a história da Pesquisa em Design nos mostra, a predominância prévia de teorias baseadas na prática (aplicadas) tem limitado o desenvolvimento de sistemas interdisciplinares (idem), fator este que se soma às diferentes influências culturais onde a pesquisa de Design foi se estabelecendo²⁰.

Embora Love (2002) reconheça que é difícil ou mesmo impossível a construção de um corpo teórico interdisciplinar, principalmente pelas diferenças existentes entre os distintos campos de estudo ou de atuação, cinco procedimentos são por ele propostos, representados aqui sucintamente na Fig. 16 e 17. As duas primeiras etapas, correspondentes à **Fase Analítica** (Fig. 16), precedem a **Fase Construtiva-Estrutural** (Fig. 17), isto é, a construção do conjunto teórico em si, conforme descrevemos há pouco. Na diferenciação entre Teoria do Design e outras disciplinas, Love identifica quatro elementos-chave que concernem ao estudo do Design: Processos internos humanos, aspectos externos do comportamento humano, Objetos e Contextos. Seguindo este raciocínio, formam-se dez áreas de pesquisa: Processos internos de Humanos, Comportamento externo de Humanos, Comportamento de Contextos, Comportamento de Objetos, Interações Humano-Humano, Interações Objeto-Objeto, Interações Humano-Objeto, Interações Humano-Contexto e Interações que envolvam, ao mesmo tempo, Humanos, Objetos e Contexto. Para que a construção de teorias seja possível, é necessário identificar quais as disciplinas que, fora da Teoria do Design, também exploram estes campos – no que se refere aos processos internos humanos, por exemplo, é possível identificar a Biologia, a Psicologia e a Antropologia. O objetivo é distinguir os meios pelos quais os pesquisadores irão se basear e, por conseguinte, quais as possíveis contribuições para a Teoria do Design.

Segue-se para a etapa da **Definição Epistemo-Ontológica**, que se trata apenas da utilização da Estrutura Meta-Teórica (LOVE, 2000), dando ênfase aos últimos dois níveis da hierarquia para o gerenciamento e esclarecimento das relações entre teorias individuais, teorias gerais, perspectivas teóricas e conceitos. Neste sentido, a estrutura meta-teórica configura um instrumento de verificação da coerência e suficiência do corpo teórico a ser construído, localizando-o em um contexto humano, com especial incidência sobre seus aspectos filosóficos (LOVE, 2002). Partindo para a etapa das **Questões-Chave**, trata-se de uma lista de considerações fundamentais que, segundo Love (idem), têm sido frequentemente ignoradas ou pouco abordadas no campo do Design – no que se refere às questões de *cognição*, por exemplo, algumas das questões a serem respondidas são “Como são abordados os sentimentos e as experiências?” e “Como as atividades subjetivas, como a intuição, são encaradas?”. Embora as questões não sejam detalhadas e não apresentem respostas de exemplo, Love (idem) deixa claro que a lista não pretende ser completa ou definitiva, podendo ser adaptada, reduzida ou expandida. Isso porque será somente na quarta etapa (**Definições e conceitos fundamentais**) que o conjunto teórico será mais bem definido de modo a distingui-lo de diferentes teorias com nomes semelhantes construídas para outros fins e com outros fundamentos. Para

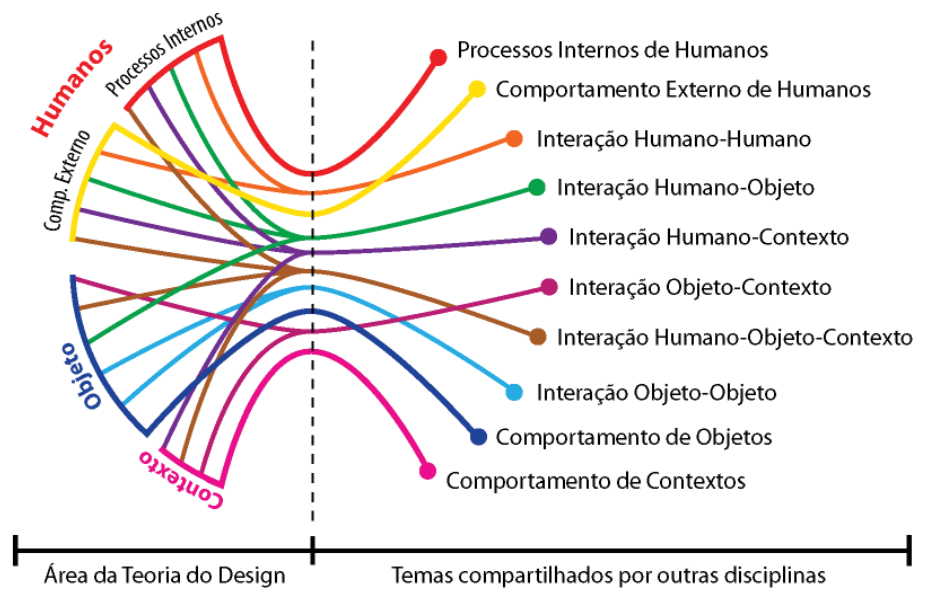
20: Love (2002) menciona, neste caso, principalmente às diferenças evidentes entre as publicações do *Design Methods Group* (E.U.A.) e do *Design Research Society* (Inglaterra).

CONSTRUÇÃO DE UM CORPO INTERDISCIPLINAR E COERENTE DA TEORIA DO DESIGN

Constructing a coherent crossdisciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues - LOVE, 2002.

Fase Analítica

01 Diferenciação entre Teoria do Design e outras disciplinas



02 Definição Epistemo-Ontológica (Estrutura Meta-Teórica)

01	Percepção direta de realidades
02	Descrição dos objetos
03	Comportamento dos elementos
04	Mecanismos de escolha
05	Métodos de Design
06	Estrutura de Processos de Design
07	Teorias sobre Processos Internos dos Designers e colaborações
08	Teorias Gerais do Design
09	Epistemologia da Teoria do Design e da Teoria dos Objetos
10	Ontologia do Design

Percepção
 Objetos de estudo
 Processo de Design
 Questões Filosóficas do Design

Ênfase nas posturas Epistemológicas e Ontológicas adotadas

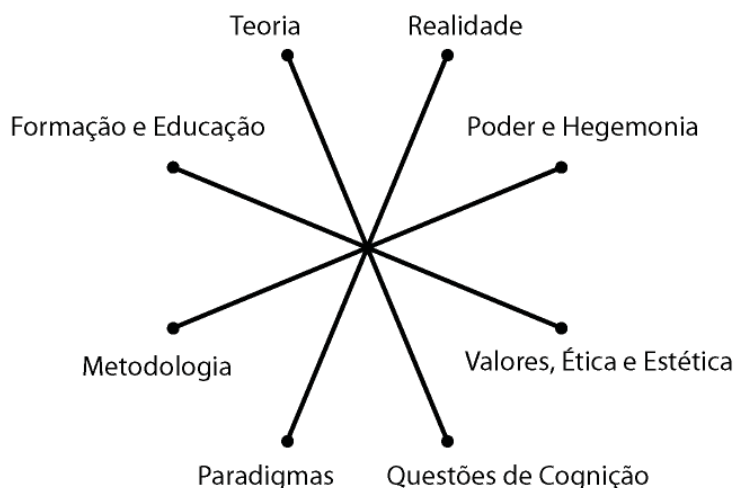
Fig. 16: Fase Analítica do Modelo para Construção de um Corpo Interdisciplinar e Coerente da Teoria do Design. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Love (2002).

CONSTRUÇÃO DE UM CORPO INTERDISCIPLINAR E COERENTE DA TEORIA DO DESIGN

Constructing a coherent crossdisciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues - LOVE, 2002.

Fase Construtiva-Estrutural

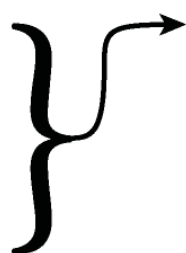
03 Questões-Chave



04 Definições e conceitos fundamentais

CARACTERIZAÇÃO

Definição Epistemológica
Papel e Finalidade
Distinção entre Conceitos
Condições de Aplicação
Localização no Conjunto
Alinhamento Externo



REDUÇÃO

DEFINIÇÃO

SIGNIFICAÇÃO

05 Diferenciação entre Design e áreas relacionadas

Design



“Atividade humana não-rotineira que representa um aspecto essencial dos processos que conduzem a concepção de um artefato.”

Fig. 17: Fase Construtiva-Estrutural do Modelo para Construção de um Corpo Interdisciplinar e Coerente da Teoria do Design. Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Love (2002).

tanto, deve-se definir claramente os dados epistemológicos dos conceitos e teorias de modo a evitar definições demasiado abrangentes, estreitas, inadequadas, ambíguas, múltiplas, inconsistentes, etc.

“Este caminho é contrário às partes da literatura nas quais os termos-chave como *design* foram, e continuam sendo, ampliados para permitir que sejam vagamente aplicados a uma ampla gama de ideias” (LOVE, op. cit., p. 355). Quando o termo *design* é, nos termos de Love, *diluído* e *afrouxado* ao englobar outros termos como “projetar”, “projeto” e “processo”, isso passa a não definir claramente mais nada. Para evitar este tipo de problema, algumas características devem guiar a proposição de termos-chave: apresentar uma *delimitação epistemológica* bem definida; ter o mesmo *papel* e *finalidade* em todos os pretendidos campos de estudo; permitir uma nítida *distinção* (e não sobreposição) *entre conceitos*; fornecer *condições de aplicação* em diferentes níveis de abstração teórica; sinalizar sua *localização no conjunto* teórico, ajustando-se a outros conceitos e definições; por fim, estabelecer um *alinhamento externo* com relação a conceitos e definições desenvolvidos em outras disciplinas. Tais diretrizes foram estabelecidas a partir dos 400 textos analisados por Love em 1992 em sua tentativa mal sucedida de catalogar os conceitos-chave da Teoria do Design, sobretudo ao constatar que os termos fundamentais mais importantes são indeterminados (Cf. LOVE, 1998). Ainda na fase de definições e conceitos fundamentais, Love (2002) sinaliza uma estratégia composta por três procedimentos consecutivos: *reduzir* as definições de conceitos fundamentais, *definir* os conceitos fundamentais de modo que não se tornem específicos para determinados campos da prática ou da pesquisa e, finalmente, dar prioridade aos *significados* dos conceitos fundamentais que sustentam a construção de uma teoria coerente (ao invés de se ater a regras linguísticas e/ou origens etimológicas, por exemplo). Trata-se aqui de um *estreitamento* conceitual que, segundo Love (idem), tem sido evitado por muitos pesquisadores. Embora a *ampliação* conceitual, ao invés do estreitamento, garanta um “acordo” com grande parte da literatura existente, representa a grande responsável pelo problema da confusão, fusão e confabulação existente na Teoria do Design (idem).

Finalmente, a última etapa, **Diferenciação entre Design e áreas relacionadas**, configura para Love (idem) a garantia necessária para a consolidação e coerência, interna e externa, de um sistema teórico. O foco aqui gira em torno do termo *design*, especialmente em sua distinção enquanto substantivo e verbo. Love recorre a Galle (1999) e Gero (2000) para traçar as definições mais recorrentes no campo: *design* (substantivo) refere-se ao *projeto* para fazer um artefato em particular e *to design* (verbo *projetar*) designa a atividade humana que conduz à produção de um projeto. Porém, a diferenciação entre Design e atividades relacionadas se torna necessária na medida em que alguns autores consideram *design* como sinônimo de, por exemplo, *coletar* e *analisar* informação (como aqueles enquadradas na metáfora *design como processo de informação*) ou *esboço/desenho* (Cf. GOLDSCHMIDT, 1994). Os próprios designers acabam sendo relutantes ou incapazes de diferenciar *design* de atividades

conexas como *pesquisa* e *pensamento*, fato este que “pode ser explicado por uma falta de habilidade individual de prática reflexiva ou de contemplação subjetiva” (LOVE, 2002). O autor sublinha as maiores consequências dessa indistinção: o fatalismo de que *toda e qualquer atividade ou objeto é design*; o egocentrismo de encarar o Design como “disciplina central” (assumindo-se um suposto acordo preestabelecido com as demais disciplinas); a não integração e a falta de diálogo com outros campos do conhecimento; as dificuldades lógicas ocasionadas pela perda de precisão conceitual e linguística; a negação de *design* enquanto conceito de fundamento teórico sobre o qual seja possível construir conhecimento.

Revelando sua concepção particular, Love (op. cit., p. 359) exemplifica uma possível definição de *design* que não se confunde com disciplinas relacionadas: “atividade humana não rotineira que representa um aspecto dos processos que conduzem a concepção de um artefato”. Significa que aquilo que define *design* é a *novidade*, excluindo portanto toda atividade que envolva rotina, repetição e/ou automatização. Seguindo este raciocínio, um *designer* não está praticando *design* quando executa um cálculo ou um desenho técnico, nem quando segue determinados métodos ou técnicas que se limitam à simples reprodução de procedimentos ordinais. Isso porque, retomando a postura humanista de Love, *design* é encarado como uma função primária do ser humano, semelhante ao *pensamento* ou ao *sentimento* – isto é, uma atividade ontológica que dificilmente segue um padrão ou uma lógica própria e que, por isso, não é passível de ser *mapeada*. De todo modo, o modelo proposto por Love (idem) tem o intuito de reduzir a ambiguidade e inconsistência predominantes na maioria dos sistemas teóricos em Design, independentemente de qual sejam as definições adotadas. Trata-se, pois, de uma intenção interdisciplinar que localiza o Design em um contexto humanista, com especial incidência em seu papel filosófico de fornecer bases epistemológicas e ontológicas para o conhecimento do ser humano sobre si mesmo.

Compartilhando desse mesmo objetivo, Galle (2008, p. 267) propõe “um método pelo qual a filosofia do design pode desenvolver sólidas bases metafísicas”, isto é, aquilo que o autor denomina de “visões de mundo”²¹. Partindo do argumento de C. S. Peirce (*apud* GALLE, 2008) de que toda teoria parte inevitavelmente de suposições metafísicas básicas sobre as quais os teóricos devem estar criticamente conscientes, Galle assume uma preocupação epistemológica com relação à “inconsistência insidiosa” existente no Design: “Nosso corpo crescente de teorias do Design arrisca estar *infectado* por mais contradição do que se justifica por genuínas divergências entre os teóricos do design” (GALLE, op. cit., p. 267). Deste modo, o autor denuncia a despreocupação dos designers e pesquisadores com relação aos fundamentos metafísicos – e portanto não empíricos – que configuram questões fundamentais sobre a natureza ontológica do Design. As teorias desenvolvidas em nosso campo, pois, estariam dependentes de uma inconsistência implícita proveniente da apropriação de visões de mundo incompatíveis, sendo esta a principal causa da “metafísica superficial” do Design e do problema de sua desintegração teórica (idem). Procurando limitar a pluralidade que impediria a unidade

21: A matemática, por exemplo, pode ser considerada *fruto* de uma base metafísica criada pelo homem para dar um sentido lógico ao seu entorno. Em linhas gerais, contudo, “visões de mundo” é o modo pelo qual Galle (2008) denomina as posturas epistemológicas.

conceitual e a coerência lógica na teoria do Design, Galle elabora um método simples, composto de quatro etapas (Questões Sementes, Teoria Metafísica, Exame Filosófico e Comparação), para o desenvolvimento de “visões de mundo” candidatas à Teoria do Design. Embora tal método e seus critérios não constituam uma solução definitiva para o problema, o autor acentua que devemos encará-los como *ferramentas* para a possível obtenção de uma *solução parcial* que, em sua própria proposição, nos torne conscientes (e sobretudo resistentes) das incoerências que ameaçam desabar o *solo teórico* sobre o qual nos apoiamos.

Primeiramente, deve-se levantar uma ou mais **Questões-Sementes** sobre aspectos fundamentais do Design, isto é, perguntas que tenham potencial de *delinear* uma postura epistemológica. Galle (op. cit., p. 279) sugere um *dilema de referência* a ser priorizado: se os termos do design não se referem diretamente aos objetos correspondentes, “como e em que sentido esses termos podem ser verdadeiros ou mesmo significativos?” e se, ao contrário, há relação direta, “à qual categoria de entidades os termos se referem?”. As respostas a tal dilema direcionariam, em nosso entendimento, ao *esboço* de uma postura objetivista, subjetivista, idealista ou realista. Somente após superarmos este dilema que seríamos capazes de esclarecer a questão ontológica fundamental: “Qual é a localização subjetiva do design, visto que os objetos reais não podem ser eles mesmos?” (idem). Finalmente, uma vez localizado o papel do sujeito que apreende o objeto e definido o modo que tal relação ocorre, devemos responder à questão epistemológica do Design: “Como o designer pode saber a *verdade* de suas suposições (ou pelo menos justificar a sua crença nelas)?” (idem). Caso as questões-sementes sejam *regadas* com respostas cuidadosamente argumentadas e detalhadas, a **Teoria Metafísica** naturalmente *brotará* de maneira proporcionalmente abrangente, sendo em si mesma a pretendida “visão de mundo” candidata à Teoria do Design.

Por conseguinte, ela deve ser submetida a um **Exame Filosófico** que inclua, mas não limite, a avaliação dos fundamentos metafísicos por meio de um conjunto de critérios propostos por Galle (idem). O primeiro critério é a *Consistência*, algo bastante próximo à etapa de *Definições e conceitos fundamentais* do método de Love (2002) – a fim de evitar armadilhas, trata-se de uma redução sistemática que demonstre a coerência interna e externa dos conceitos e definições adotados. Seguindo a mesma direção, o critério de *Viabilidade* deve examinar, sob rigorosas críticas filosóficas, a validade da teoria em questão frente a teorias mais consolidadas. Em seguida, avalia-se a *Elegância* teórica apresentada, isto é, a parcimônia conceitual que não deve violar a comum compreensão, intuição e prática linguística. Não menos importante, o critério de *Relevância filosófica para o Design* verifica o quanto uma teoria acrescenta em uma Filosofia do Design. Noutras palavras, qual é a sua capacidade de fornecer recursos conceituais e terminológicos para a definição de *design* e noções relacionadas. Do mesmo modo, o critério de *Relevância teórica para o Design* examina como uma teoria pode contribuir para a Teoria do Design, sobretudo no que se refere à formulação de métodos de pesquisa em Design, de maneira sistemática e sob determinados princípios.

Em linhas gerais, é necessário compreendermos que tais critérios não sugerem procedimentos mecânicos ou quantitativos: “a coerência, por exemplo, não pode ser estabelecida por um teste simples, mas apenas indiretamente através da análise crítica” (GALLE, 2008, p. 298).

Por fim, a teoria proposta deve passar por um processo de **Comparação** com uma série de outras teorias de Design, analisando-se cada uma delas “*em termos de*” ou “*aparentemente consistente com*” (nas palavras de Goggan, 1999). O que se procura nesta etapa, no entanto, é a “verdadeira” relevância teórica e filosófica de uma teoria candidata ao campo do Design e, neste sentido, o processo tende a retornar à etapa inicial na medida em que, após as comparações, novos *insights* filosóficos sinalizariam outras teorias candidatas possíveis. Embora Galle (2008) forneça evidências em apoio à afirmação de que seu método realmente funciona como pretendido, o objetivo de seu trabalho é explicitamente retomar a reflexão crítica de questões metafísicas (pré-empíricas) e conceituais que deveriam preceder as teorias do Design. “Em sua própria maneira, cada resposta das visões de mundo configura certamente uma questão fundamental sobre a natureza do Design” (GALLE, op. cit., p. 267). Defendendo-se da provável crítica de que novas visões de mundo aumentariam a desintegração da Teoria do Design ao invés de reduzi-la, o autor esclarece que o propósito não é gerar teorias que não existiam antes, mas nos tornarmos conscientes de “boas visões de mundo que poderiam ter passado despercebidas de outro modo” (GALLE, op. cit., p. 298). Pois aquilo que ameaça desintegrar o corpo teórico do Design não é uma visão de mundo em si, mas a nossa falta de consciência sobre elas. Seria isso que, segundo Galle, leva um teórico a assumir uma visão de mundo deficiente ou a misturar inconscientemente visões de mundo incompatíveis, corrompendo assim a sua própria teoria desnecessariamente.

Essa falta de consciência (...) acaba levando teóricos diferentes a falarem de um mesmo ponto de vista entre visões de mundo incompatíveis, sem perceberem que isso é o que eles mais fazem. (...) Isso eu considero uma *doença*; e o método que eu proponho é um meio de fornecer um *medicamento* contra ela: o remédio da *consciência metafísica* (GALLE, op. cit., p. 298).

Por fim, oportuno mencionarmos uma terceira proposta que, embora seja semelhante às duas anteriores, provém de um teórico aparentemente alheio à intitulada Filosofia do Design. Partindo da premissa de que Design representa um vasto campo de construção e planejamento de disciplinas – tais como Design gráfico, Design têxtil, Design de mobiliário, etc. –, Friedman (2000) verifica que há inúmeras tradições, métodos e vocabulários distintos, envolvendo diferentes grupos profissionais que se focam em diferentes temas e objetos. Porém, ao identificar os *desafios em comum* entre os diversos campos de design, o autor acredita que é possível construir uma teoria que se mantenha consistente frente às atuais e progressivas mudanças na prática profissional do Design.

Segundo Friedman, anteriormente as categorias profissionais eram mais simples e menos distintas, tendendo a se misturarem em uma mesma função. Atualmente,

porém, há mais categorias do que nunca, com milhares de descrições de cargos distintos. O ambiente de trabalho, deste modo, assumiu uma relação complexa e mais interativa, exigindo habilidades de planejamento analítico e sintético que não podem ser desenvolvidas apenas com a prática individual. Ao mesmo tempo, a demanda do mercado de Design passou de “manipulação direta do material físico” para os tipos de trabalho que Reich (*apud* FRIEDMAN, 2000) resumiu sob a rubrica de “análise simbólica”. Frente a tal cenário, Friedman (2000) procurou mapear quatro domínios do conhecimento necessários à prática do Design – a saber, *O Mundo Humano* (psicologia, história, ergonomia, etc.), *O Artefato* (tecnologia, funcionalidade, engenharia, etc.), *O Ambiente* (economia, sociologia, infraestrutura, etc.) e *Competências de Aprendizagem e Liderança* (linguagem, retórica, comunicação, etc.). Após analisar e comparar tais domínios do conhecimento com outras taxonomias desenvolvidas na Teoria do Design, Friedman (*idem*) conclui que a natureza do design enquanto disciplina integradora é colocar-se na interseção dos diversos campos abrangentes do conhecimento (Fig. 18).

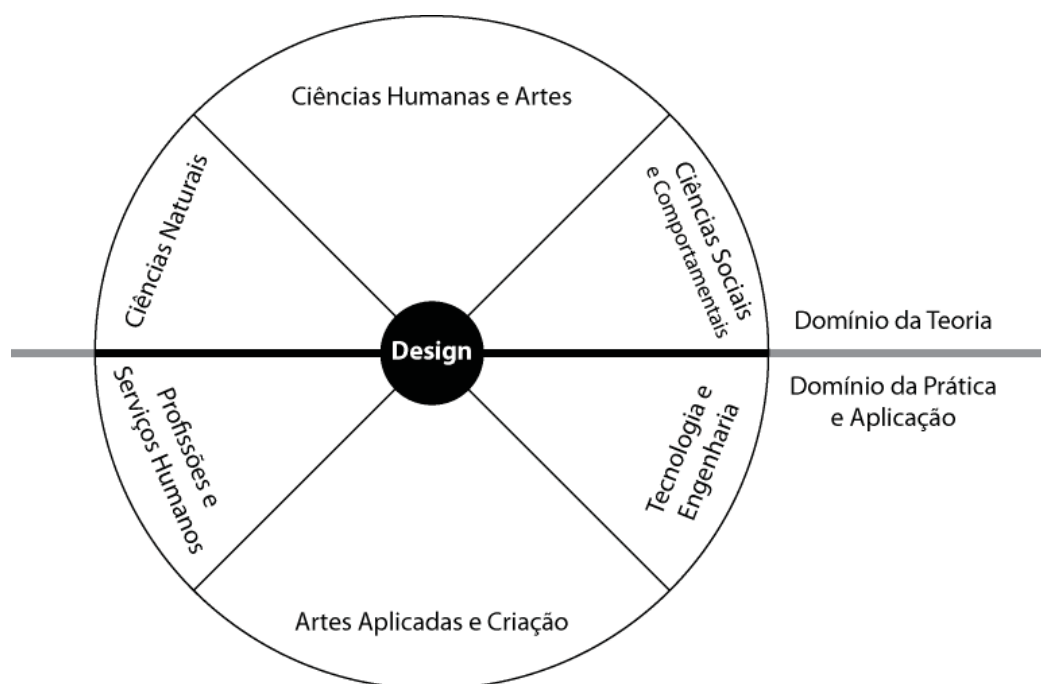


Fig. 18: Diagrama do Campo do Design.
Fonte: FRIEDMAN, 2000 (traduzido e redesenhado pelo autor).

Se por um lado “o design é um campo de pensamento e de pesquisa pura, por outro, é um campo de prática e pesquisa aplicada” (FRIEDMAN, *op. cit.*, p. 7). Quando as teorias são utilizadas para resolver problemas específicos em um ambiente específico, torna-se também um campo de investigação clínica (*idem*). Seguindo este raciocínio, o autor conclui que quatro áreas de pesquisa em Design devem ser consideradas na criação de uma base teórica que esteja *dentro* e ao mesmo tempo *entre* áreas do Design: *Filosofia e Teoria do Design* (epistemologia, ontologia, metafísica, etc.), *Métodos e Práticas de Pesquisa* (metodologia, programas de pesquisa e desenvolvimento), *Ensino do Design*

(preparação profissional, educação continuada, pós-graduação, etc.) e *Prática Projetual* (desenvolvimento profissional e aplicação de conhecimento teórico). Em um momento posterior, entretanto, Friedman (2003) observa que um dos profundos problemas na investigação de Design, os quais impossibilitam a construção de uma teoria geral do Design, é a nossa incapacidade de desenvolver teorias fundamentadas fora da prática – “Em vez disso, os designers muitas vezes confundem prática com pesquisa” (FRIEDMAN, op. cit., p. 519). Pois a Teoria do Design não é idêntica ao conhecimento tácito da prática do design – trata-se de linguagens diferentes. Embora o conhecimento tácito seja importante para todos os campos de prática, confundi-lo com os conhecimentos gerais do Design envolve, nas palavras de Friedman (idem), uma *confusão categórica*, um *beco sem saída*.

Todo conhecimento, toda ciência E toda a prática baseia-se em um rico ciclo de gestão do conhecimento que se move do conhecimento tácito para o explícito, e vice-versa. Até então, com sua tradição artesanal, o Design confiou muito mais no conhecimento tácito. Agora é hora de considerar as formas explícitas pelas quais a teoria do projeto pode ser construída – e reconhecer que sem um corpo de conhecimento baseado na teoria, a profissão de design não estará preparada para enfrentar os desafios que confrontam os designers no mundo complexo de hoje (FRIEDMAN, 2003, p. 520).

Deste modo, Friedman discorda da afirmação de que o design com embasamento teórico, com sua ênfase no profundo conhecimento e realização intelectual, rouba de si mesmo sua profundidade artística. *Teoria* é encarada pelo autor como uma ferramenta que nos permite conceituar e realizar este aspecto do design, formando uma coleção de métodos para a aplicação artística na vida cotidiana. Por meio de uma longa análise dos critérios, abordagens e métodos já existentes para a construção de uma teoria geral da pesquisa em Design, Friedman (idem) postula que, se o caminho do *saber* ao *fazer* requer somente prática, o caminho do *fazer* ao *saber* exige a articulação e o questionamento crítico que leva o profissional a uma introspecção reflexiva.

Ademais, apenas um Design com base teórica seria adequado, conforme o autor, ao desenvolvimento artístico da imaginação e, simultaneamente, às necessidades em escala social e econômica da era industrial. Friedman retoma as palavras de Deming (1986, p. 19): “Se a experiência é uma *professora*, então é possível perguntar a ela por que estamos nesta situação? A experiência vai responder com uma pergunta e essa pergunta vem da teoria”.

Em outras palavras, não é a experiência, mas a nossa interpretação e compreensão da experiência que conduzem ao conhecimento. O conhecimento, por sua vez, emerge da investigação crítica. E o conhecimento sistemático ou científico surge a partir das teorias que nos permitem questionar e aprender com o mundo que nos rodeia.

Após termos apresentado sucintamente alguns dos modelos *unificadores* para a Teoria do Design, podemos notar que tais propostas procuram se apoiar nas raízes da

filosofia e da ciência em diferentes concepções do método científico. Se por um lado o método Meta-Teórico desenvolvido por Love (2000) parte da análise de teorias em direção a uma síntese metafórica, os modelos de construção de teorias partem da elaboração de conjecturas em direção a uma análise.

Reduzindo um pouco mais este panorama, podemos concluir que a Filosofia do Design está preocupada em analisar, sob um viés crítico e reflexivo, as teorias já existentes e, em um segundo momento, em propor novos modelos de integração teórica. Nas palavras de Galle (2002, p. 216), a Filosofia do Design pode ser definida como “a busca de *insights* sobre o Design por meios filosóficos”.

Neste caminho, o emergente campo de estudo tem buscado uma ponte entre a Filosofia e a pesquisa em Design, conforme é demonstrado por Galle (2000) em sua compilação da literatura precedente. O autor considera o novo campo como um “filho de pais adultos” (GALLE, 2002, p. 211), embora reconheça que os encontros entre a Filosofia e o Design permaneçam ocasionais e ainda distantes entre si. “Como outros campos *jovens*, é provavelmente melhor deixá-lo crescer por conta própria, sem ser padronizado por qualquer preconceito sobre a sua identidade futura” (idem).

De todo modo, o empreendimento comum a todos os *filósofos do design* concerne à reflexão conceitual no Design, o cultivo de seu potencial argumentativo e a consciência crítica que isso pressupõe – “métodos empíricos comuns de pesquisas em design, como análise de protocolo, são de pouca ajuda para nós” (GALLE, op. cit., p. 216). Se encarmos o *insight* como um fim em si mesmo, podemos também concluir, com Wartofsky (*apud* GALLE, 2002, p. 216), que “[a Filosofia do Design] tem o fim de ajudar, orientar, sugerir como o designer chega a *compreender* o que está fazendo, não simplesmente como ele chega a *fazer* o que está fazendo”.

É inevitável questionarmos, de maneira pragmática, se o conhecimento da Filosofia do Design capacitará designers a fazerem melhores projetos. Segundo Galle (2002), não há um nexo de causalidade direta, mas o insight filosófico pode permitir aos designers tomarem uma posição crítica bem fundamentada em relação ao que eles estão fazendo, oferecendo-lhes um conjunto útil de ferramentas conceituais que estimulam a reflexão de como melhorar a prática da sua profissão.

No que se refere ao contexto do ensino de Design, o autor também encara a Filosofia do Design como uma importante qualificação complementar para os alunos de Design. Enquanto os métodos ensinados com a Teoria do Design, entre outras disciplinas, permitem que o estudante utilize os resultados científicos na resolução de projetos aplicados, o aprendizado de Filosofia do Design oferece uma dignidade ao estudante em reconhecer-se como alguém que é capaz de superar a estrutura e a funcionalidade por meio da reflexão envolvida no processo do *projetar*.

Importante esclarecermos que os autores da Filosofia do Design possuem origens variadas: alguns são filósofos, outros vêm da pesquisa, prática ou ensino do Design. Isso sinaliza a característica essencial da Filosofia do Design: a transdisciplinaridade (idem). Por mais que os autores sejam inevitavelmente *semiamadores*, dada a *jovialidade*

do campo, Galle (op. cit., p. 212) presume que eles têm mais a aprender uns com os outros e, por conseguinte, “muito mais a oferecer do que as pessoas de campos mais homogêneos de pesquisa”. Contudo, essa afirmação se torna duvidosa na medida em que tais pesquisadores aparentemente ignoram alguns pensadores de áreas externas ao Design (como Filosofia, História e Sociologia) que também têm procurado analisar o Design enquanto objeto de estudo (conforme veremos a seguir).

Evidentemente, qualquer tentativa de recapitular adequadamente a história da Filosofia do Design seria tão presunçosa quanto tentar relatar a história do Design em geral. Um *saber filosófico* sobre o Design certamente já existia desde a antiguidade grega, por mais que não seja empregada a acepção atual do termo. No decorrer dos séculos, o processo pelo qual o *saber sobre design* ganhou sucessivamente o *status* de um conhecimento digno da designação “Teoria do Design” foi extraordinariamente complexo e diferenciado.

Além disso, seguindo a concepção de Friedman (2000) sobre a natureza *integradora* do Design frente aos diversos campos do conhecimento, a Filosofia do Design também deve ser vista como um ponto de intersecção de várias subdisciplinas e matérias auxiliares. Cada uma delas, porém, possui sua própria história e tradição acadêmica, que teriam de ser levadas em conta caso a tarefa fosse uma retrospectiva detalhada da Filosofia do Design em todas as suas facetas.

Por fim, conforme Love (2002) nos alerta, tanto o Design quanto as diversas teorias do Design desenvolveram traços específicos de acordo com o contexto de cada autor, o que acaba diferenciando o grau de colaboração com outras disciplinas e o interesse em determinados temas que chamam a atenção dos pesquisadores.

Devemos lembrar ainda que a Filosofia do Design foi inicialmente proposta por alguns colaboradores do periódico internacional *Design Studies*. Dialogando entre si dentro de um determinado perímetro de pesquisas, estes teóricos tem desenvolvido uma abordagem majoritariamente pós-positivista, calcada no pensamento de Karl Popper e Thomas Kuhn, sob uma postura ao mesmo tempo criticista e progressista. Isso porque, do mesmo modo como outrora a Ciência como um todo estava sendo (e continua sendo) criticada e reformulada, os critérios objetivos e aplicados predominantes no campo do Design passaram a ser fortemente questionados.

Embora tal cenário sublinhe um terreno fértil para novas pesquisas em Design, podemos correr o risco de não evoluirmos significativamente caso nossa produção filosófica no Design prossiga de maneira unilateral, sem levarmos em consideração pontos de vista forâneos. Não seria adequado, em nosso entendimento, limitar-nos somente ao caminho percorrido nas pesquisas em Design, ou mesmo em determinados círculos de publicações, como se tal caminho formasse uma *paisagem* autossuficiente que engloba a Filosofia do Design em geral.

No entanto, a pretensão de traçar um perfil completo deste campo de estudo também não seria adequada em nosso trabalho. Frente a isso, apresentaremos a seguir um panorama preliminar e selecionado que sintetize, no âmbito contemporâneo,

determinados autores e abordagens até então desprezados pela Filosofia do Design e que, todavia, serão pertinentes ao foco de desenvolvimento de nossa pesquisa.

Acreditamos, pois, que seja este o verdadeiro papel de uma Filosofia do Design, independente da postura epistemológica adotada ou do contexto em que se está inserido: examinar e problematizar o Design sob uma dignidade filosófica, deixando de lado, mesmo que provisoriamente, o *berço* de nosso campo de origem.

3. Do lado de fora da Filosofia do Design

A cultura moderna (...) fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado, o ramo científico, quantificável, *duro*, e por outro o ramo estético, qualificador, *brando*. Essa separação desastrosa começou a se tornar insustentável no final do século XIX. A palavra design entrou nessa brecha como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, conseqüentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura.

Embora essa seja uma boa explicação, não é suficiente. Pois, afinal, o que une os termos mencionados é o fato de que todos apresentam conotações de, entre outras coisas, engodo e malícia. A pergunta é: a quem e ao que enganamos quando nos inscrevemos na cultura (na técnica e na arte, em suma, no design)? (...) Esse é o design que está na base de toda cultura: enganar a natureza por meio da técnica, substituir o natural pelo artificial e construir máquinas de onde surja um deus que somos nós mesmos. Em suma: o design que está por trás de toda cultura consiste em, com astúcia, nos transformar de simples mamíferos condicionados pela natureza em artistas livres.

(...) graças à palavra design, começamos a nos tornar conscientes de que toda cultura é uma trapaça, de que somos trapaceiros trapaceados, e de que todo envolvimento com a cultura é uma espécie de autoengano. (...) A palavra design adquiriu a posição central que tem hoje no discurso cotidiano porque estamos começando (e provavelmente com razão) a perder a fé na arte e na técnica como fontes de valores. Porque estamos começando a entrever o design que há por trás delas (FLUSSER, 2007b, p. 183-186).

Esta etapa do trabalho apresenta uma abertura inicial para um “olhar de fora”, buscando focar a discussão filosófica do Design a partir da Filosofia. Consideramos necessário, neste sentido, dar atenção às devidas distâncias entre o campo de pesquisa da Filosofia do Design e as produções propriamente filosóficas sobre o Design, nas quais o componente crítico-analítico é explicitado e prevalece no discurso. Por certo, a oportunidade desta iniciativa nos instiga a investigar as intermináveis correntes filosóficas que analisam temas como estética, comunicação, mídias, tecnologia, linguagem, etc. No entanto, frente ao foco e aos objetivos de nossa pesquisa, nos limitaremos apenas a três pensadores contemporâneos que se referem diretamente ao termo *design*, seja como atitude, fenômeno ou fato histórico: Vilém Flusser (1920-1991), Jean Baudrillard (1929-2007) e Giulio Carlo Argan (1909-1992). Embora não sejam filósofos de formação¹, os três autores fornecem fundamentação teórica a muitas teses e linhas de pesquisa no campo da Filosofia, o que sinaliza suficiente consistência filosófica e necessária rigorosidade científica em suas obras. Ademais, entre as recentes discussões acerca do Design e da

1. Flusser não concluiu sua formação em Filosofia e se tornou autodidata, Baudrillard é sociólogo de formação e Argan é historiador.

Comunicação nas produções filosóficas contemporâneas, sobretudo entre aquelas que se auto intitulam *pós-modernas*, os três autores selecionados apresentam, em nosso entendimento, uma preocupação mais direcionada e aproximada ao campo do Design.

Neste íterim, selecionamos apenas uma obra de cada autor. No caso de Flusser, contudo, recorreremos aos livros “O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação” (2007) e “Uma Filosofia do Design: A Forma das Coisas” (2010). O segundo livro é a tradução integral de “The Shape of Things: A Philosophy of Design” (1999), enquanto que *O mundo codificado* reúne apenas alguns textos do *The Shape of Things* e outros textos do livro “Writings” (2002). Em Baudrillard, selecionamos o livro “O Sistema dos objetos” (2008) que, a saber, é sua tese de doutorado sob a orientação de Roland Barthes (1915-1980). Por fim, o livro de Argan o qual revisaremos é o “História da Arte como História da Cidade” (1993), especificamente o capítulo “A Crise do Design”. Necessário enfatizarmos que, diante de tais obras, nosso intuito é apenas demarcar aquilo que representa, em linhas gerais, este *lado de fora* da Filosofia do Design. Com efeito, insistimos na importância de uma aproximação com o campo da Filosofia para que, ao menos, nossa intenção filosófica seja devidamente justificada.

O leitor acompanhará na sequência uma sucinta descrição de cada um dos três autores, o esboço dos temas e problemas levantados em suas obras e a síntese da mensagem das mesmas. Por fim, procuraremos analisar rapidamente em que sentido o estudo de tais obras pode e deve contribuir para um conhecimento mais amplo da Filosofia do Design em todas as suas facetas. Evidentemente, não se trata aqui de se estabelecer uma análise alternadamente no centro de cada sistema, nem no centro de uma doutrina, nem mesmo dentro de uma obra, mas, antes, de apresentar os autores em conjunto para responderem a questões cuja iniciativa não é deles. Pois o *lado de fora* que aqui contemplamos ainda é visto *de dentro*, através de espelhos laterais posicionados nas margens de uma paisagem filosófica e sistemática, podendo facilitar ou mesmo iluminar o acesso a ela.

3.1 | As perspectivas de Flusser, Baudrillard e Argan sobre o Design

Flusser (2007b) encara a imagem e o artefato como princípios básicos da existência humana. Mas diferentemente de outros *pensadores de mídias* (como Barthes, McLuhan, Baudrillard, etc.), Flusser ultrapassa muitas limitações metodológicas a favor de uma reflexão aberta do pensamento humano (no sentido mais amplo que isso possa ter). Isso porque, de fato, Flusser nunca publicou um tratado filosófico, nem construiu algo que se assemelhe a um sistema filosófico – ao invés disso, escrevia somente na forma de ensaios. Ainda que seja influenciado por um discurso positivista e lógico, sua reflexão transcende qualquer tentativa de categorização, adquirindo um tom “absurdo” que o leva muitas vezes a ser desconsiderado enquanto filósofo. Encarando seu próprio trabalho

enquanto *mídia*, Flusser (2002) se justifica ao considerar que qualquer mídia possui uma lógica própria, transmitindo informações sobre a realidade segundo leis próprias. Neste sentido, se mudamos a estrutura da mídia, mudamos também a realidade percebida. Em função da experiência do autor com textos jornalísticos – sempre curtos e provocativos –, suas frases são diretas e taxativas. Assemelha-se a uma fala nietzschiana, isto é, quase *profética*. Porém, por mais nebulosa que sua leitura possa parecer, sua postura localiza-se majoritariamente entre o ceticismo e a fenomenologia. Segundo Gustavo Bernardo (*apud* SILVEIRA, 2007), um dos principais intérpretes de Flusser no Brasil, teríamos três fenomenologias: a transcendentalista (como em Husserl); a existencialista (como em Sartre e Merleau-Ponty); e a hermenêutica (como em Heidegger e Gadamer). Flusser transitaria vagamente entre elas, aproximando-se mais da última.

Design e comunicação são, para ele, desdobramentos interdependentes de um mesmo fenômeno; a saber, o processo de *codificação da experiência*². Significa que projetar é *in-formar*, isto é, dar forma à matéria seguindo uma determinada intenção. Para melhor compreendermos estes conceitos, podemos recorrer aos primeiros capítulos do livro *Uma Filosofia do Design* (2010), onde o filósofo trilha uma investigação etimológica sobre forma e matéria. A palavra *morphé* (*forma* em grego) é oposta a *hyle* (*matéria* em grego), mostrando-nos que o mundo material é amorfo e o mundo formal é imaterial, podendo ser descoberto somente através da intencionalidade (uma espécie de *acesso* às formas). Se interpretarmos a palavra alemã *Materie* como *Stoff* (material, substância), retomaremos o verbo *stopfen* (embutir, encher), deduzindo que o mundo material é aquilo que é introduzido nas formas, de modo a preenchê-las como em um recipiente. Logo, a oposição matéria-forma equivale à oposição conteúdo-recipiente: quando vemos uma mesa, por exemplo, vemos na verdade madeira com a forma de mesa. Isto é, a madeira estaria em uma forma transitória, mas a forma que temos da mesa seria eterna. Por isso, a forma da mesa seria real e o seu conteúdo (a madeira), só aparente – um copo d'água não indica que a água possui aquela forma, mas atribui a ela uma condição provisória. Assim, deduzimos que a *Forma* é o “como” da matéria e a *Matéria* é o “quê” da forma. Flusser (2010) conclui que as formas não são descobertas, ou mesmo invenções, ideias platônicas, ficções, mas sobretudo “recipientes” para os fenômenos (entendidos aqui como *modelos*), sendo o Design, portanto, não uma ciência verdadeira nem falsa, mas antes disso um método Formal (projetar modelos).

Pois o Design, tal como todas as expressões culturais, mostra que a matéria não *aparece* (não é ostensiva), senão na medida em que é *in-formada*, e que, uma vez *in-formada* ou “informada”, começa a aparecer para nós (torna-se um fenômeno). Assim, a matéria é também o modo como aparecem as formas, ou vice-versa. Isso desemboca em duas diferentes abordagens ao Design: a *material*, que encara a matéria como origem das representações, e a *formal*, que encara a forma como modelo ou esquema que precede a matéria. O primeiro modo de ver dá ênfase na matéria que aparece na forma, e o segundo modo, na forma daquilo que aparece na matéria. A posição de Flusser consiste, seguindo esta linha de raciocínio, no fato de que, enquanto nos tempos de

2. Considerando que a comunicação humana é um processo artificial, a *codificação da experiência*, em linhas gerais, se refere ao artifício humano de dar significado ao mundo através de códigos, transformando a natureza em fenômenos.

Platão tentava-se “fazer aparecer” toda a matéria disponível, hoje tentamos encher de matéria um *dilúvio infinito* de formas que, por sua vez, emergem em nossas incontáveis perspectivas teóricas e nos aparelhos de informação, de modo a “materializar” as formas. Retomando a questão da *codificação da experiência*, significa que, ao contrário de encarar a realidade como dado a ser *in-formado* (em teorias e modelos), hoje estaríamos projetando formas e mais formas, como um *esboço* da matéria, para se produzir “mundos alternativos”.

Fato é que o produto de design seria ao mesmo tempo *modelo* (forma materializada) e *informação* (matéria formalizada): ao transformar as relações entre o homem e seu entorno, atribui uma função e um significado ao mundo. Embora isso pareça simples, o paradoxo do Design se revela em sua ambiguidade de ser simultaneamente uma atividade *natural* e *artificial*. Se por um lado configura uma habilidade imanente ao homem (*natural*), por outro, compõe um universo codificado (*artificial*) regido por uma semântica e uma dinâmica próprias. Tal dinâmica manifesta-se nas *superfícies* (imagens) que, antes mesmo da invenção da escrita, sempre foram mediações decisivas na comunicação. “O homem pré-moderno vivia num outro universo imagético, que tentava interpretar o *mundo*” (FLUSSER, 2007b, p. 130). Depois, com a invenção da imprensa, as superfícies foram *codificadas* linearmente, transformando-se em *símbolos* (como o alfabeto), seguindo o propósito de dar sentido às imagens. Mas se outrora perdemos a *fé nas imagens* para nos conduzirmos à ciência e à tecnologia, hoje estaríamos, segundo Flusser (idem), perdendo a *crença nos textos* (explicações, teorias, ideologias) que, assim como as imagens, também podem ser reconhecidos como *mediações* (mídias). Não estaríamos, no entanto, retrocedendo ao mundo primitivo das imagens, estaríamos na verdade em direção ao mundo das *tecnoimagens*, isto é, modelos tecnológicos e imagéticos que explicam textos (que outrora explicavam as imagens).

Para resumir isso, faremos uma pequena digressão sobre os códigos: um código é um sistema de símbolos. Seu objetivo é possibilitar a comunicação entre os homens. Como os símbolos são fenômenos que substituem (*significam*) outros fenômenos, a comunicação é, portanto, uma substituição: ela substitui a vivência daquilo a que se refere. Os homens têm de se entender mutuamente por meio dos códigos, pois perderam o contato direto com o significado dos símbolos. O homem é um animal *alienado* (*verfremdet*) e vê-se obrigado a criar símbolos e a ordená-los em códigos, caso queira transpor o abismo que há entre ele e o *mundo*. Ele precisa *mediar* (*vermitteln*), precisa dar um sentido ao *mundo* (FLUSSER, 2007b, p. 130).

Seguindo este raciocínio, quando nós *codificamos a experiência*, estamos apenas exercendo o propósito humano (o *artifício*) de dar sentido ao mundo. A imagem seria, nas palavras de Flusser (idem), a “forma mágica da existência”: ela ordena as coisas de modo que possamos atribuir um sentido a elas através dos símbolos. “E o mundo desse modo codificado, o mundo das imagens, o *mundo imaginário*, programou e elaborou a forma de existência (*Daseinsform*) de nossos antepassados” (FLUSSER, op. cit., p.

132). Para eles, o mundo era um amontoado de cenas que exigiam um comportamento *mágico*, imagético. Os símbolos que substituíam (davam significado) às imagens eram os gestos, as falas, as crenças, etc. A invenção da escrita, por sua vez, não se deve simplesmente à invenção de novos símbolos, mas sim ao desenrolar da imagem em linhas. “Os textos, com relação às imagens, estão a um passo mais afastado da vivência concreta, e *conceber* é um sintoma mais distanciado do que *imaginar*” (FLUSSER, op. cit., p. 133). Com a invenção da escrita, o homem teria conquistado aquilo que Flusser denomina de *consciência histórica*, não porque a escrita grava os processos, mas porque ela transforma as coisas em processos lineares. Evidentemente, a consciência histórica não venceu imediatamente a consciência *mágica* ou imagética. Ao longo da Antiguidade e da Idade Média, a consciência histórica pertencia apenas a uma elite de literatos. Platão, por exemplo, desprezou a pintura, e os profetas iconoclastas lutaram contra a idolatria pagã. Porém, a grande maioria da população persistiu com a consciência mágica. Somente com a invenção da tipografia que a burguesia em ascensão, por exemplo, pôde usufruir da consciência histórica da elite aristocrática. Com a Revolução Industrial, que arrancou a população pagã dos campos (e de sua existência *mágica*), a grande massa teve acesso aos códigos lineares, graças à imprensa e à escola primária. No decorrer do século XIX, finalmente o alfabeto começou a funcionar efetivamente como código (sistema de símbolos) universal.

Entretanto, “...a vitória dos textos sobre as imagens, da ciência sobre a magia, é um acontecimento do passado recente, que está longe ainda de poder ser considerado algo garantido e seguro” (FLUSSER, op. cit., p. 134). Pois a escrita pode ser considerada uma *intenção* de regressão às imagens, uma vez que ela permite que as analisemos. E seguindo seu próprio percurso, alcançaria um novo grau de distanciamento, a imagem eletrônica. Retornaremos “do mundo linear das explicações para o mundo tecnoimaginário dos *modelos*” (FLUSSER, op. cit., p. 136). Neste sentido, modelos significam conceitos, isto é, são estruturas imagéticas que ilustram textos (que outrora explicavam as imagens). Esta imaginação tecnológica estaria, pois, descartando os antigos modelos (a política, a filosofia, a ciência) e solicitando novos modelos que impeçam a falta de sentido implícita em um mundo cada vez mais codificado pelo homem. A grande provocação de Flusser (idem) torna-se então evidente nas entrelinhas: caberia ao Design este recomeço dos novos modelos? Ou seria o Design um dos modelos a serem substituídos?

De todo modo, a cada dia se torna mais inesgotável a variação de forma/aparência entre objetos destinados a uma mesma utilização. Dado que projetar e *in-formar* são aspectos de uma única ação, Flusser (idem) postula que o Design deve rejeitar a dicotomia clássica entre representação e referente, signo e objeto, teoria e prática, etc. Afinal, o Design se torna indistinguível de *comunicação* ou *linguagem* na medida em que sinaliza a singular tentativa humana (*natural*) de impor sentido ao mundo por meio de códigos e técnicas (*artificiais*). Em outras palavras, significa *enganar* a natureza por meio da tecnologia – ou simplesmente produzir cultura (idem). No entanto, este poder cultural acaba enganando a nós mesmos: mundos alternativos àquilo que consideramos

realidade, quando vivenciados coletivamente, se tornam *reais* a partir de palavras, imagens e artefatos.

Não se trata de um mundo à parte, mas da *reconstrução* de um mesmo mundo cuja lógica permanece à margem da distinção material-imaterial. Revela-se, com isso, outro paradoxo: embora o ato de *in-formar* seja natural ao ser humano, o excesso de informação nos conduz à desagregação de sentido. Trata-se daquilo que Flusser (2010) chama de *não-coisas*. “E estas *não-coisas* são simultaneamente efêmeras e eternas” (FLUSSER, op. cit., p. 103), materiais e imateriais, reais e irreais. Após inaugurarmos, no século retrasado, o *admirável mundo novo* da industrialização e da imagem técnica (como a fotografia), temos que lidar com um crescente acúmulo de lixo (mesmo que eletrônico) proveniente de nossa tentativa *natural* de superar a *natureza*. De fato, conseguimos alterar a paisagem, tanto quanto o nosso destino. Os designers são portanto deuses, profetas, *Prometeus* roubando o fogo divino... enfim, aqueles que direcionam a tecnologia para manipular a eternidade, isto é, seus próprios destinos.

Retomando o raciocínio das *não-coisas*, contudo, nossas mãos tornam-se supérfluas (não podemos *pegar* uma *não-coisa*), ao passo que as pontas dos dedos se tornam nosso instrumento de *decisão*. Por exemplo: se eu aperto o gatilho de um revólver apontado para mim mesmo, significa que decidi tirar-me a vida. Aparentemente, esta é a máxima liberdade humana: sou capaz de me libertar de qualquer dificuldade apertando um gatilho/tecla/botão. Mas um olhar mais atento perceberá que, ao apertar o gatilho, eu apenas aciono um processo pré-programado no revólver. A liberdade de decidir apertar uma tecla com a ponta dos dedos revela-se uma liberdade programada, uma escolha entre possibilidades predefinidas. Este quadro sugere que o futuro da cultura não-material será dividido em duas classes: os que programam e os que são programados. Mas novamente um olhar mais atento perceberá a possibilidade de *meta-programas*, revelando infinitos níveis de programadores de programadores. Logo, o cenário do futuro imaterial sinaliza uma sociedade de programadores programados.

No entanto, os programas estão cada vez melhores, com possibilidades de escolha que superam astronomicamente a capacidade humana de tomar decisões. Temos a sensação de tomar decisões de forma absolutamente livre. O programa então se torna invisível – ele só era visível em seu estado embrionário (FLUSSER, 2010). Pois o indivíduo emancipado, capaz de tomar decisões livremente, representa o programa utópico com que a humanidade sonhou desde sempre. Seria esta a nossa programação original? Se sim, o maior erro de programação ainda não resolvido é, consoante Flusser, a nossa própria condição humana, “aquela que é a condição emocional fundamental da existência, isto é, o ser para a morte, independentemente do fato de a morte ser vista como coisa última ou como não-coisa” (FLUSSER, op. cit., p. 100). Somos coisas percíveis e materiais, ainda que nossas decisões fiquem eternizadas na efemeridade imaterial de nossos programas. Substituímos a vida por um outro programa, mas não conseguimos substituir aquele que nos programou.

Por outro lado, o designer é também uma fonte de possibilidades. A crença na

tecnologia como algo controlável, tangível e linear, que teoricamente existe a serviço de nosso *bem-estar*, atribui autonomia àquilo que foi construído artificialmente. Máquinas tão eficientes e inteligentes passam a reger a paisagem, reformulando nossa experiência e nossa percepção que, deste modo, assumem outros códigos e convenções. Mesmo se abrirmos mão de nossa consciência histórica (no sentido de cronológica e mecanicista) e deixarmos de tentar controlar a realidade, continuaremos inevitavelmente transformando a própria noção de “realidade”. A única certeza é o aumento, em escala geométrica, da complexidade do mundo. O que era solução se torna obstáculo (e vice-versa), confundindo construção e desconstrução e coadunando informação e falta de sentido. Pois a paisagem moderna da cultura material certamente não corresponde ao paraíso que nossos bisavôs pensavam que fosse – e agora estamos, aos poucos, recusando esta materialidade, deixando de manusear concretamente as coisas. Flusser (idem) nos lembra do quanto as noções de produtividade, utilidade, trabalho e experiência prática estão mudando de sentido radicalmente. O autor não mais enxerga o designer apenas como um *homo faber* (um homem de ação), mas também como um *homo ludens* (um jogador). E acredita ainda que os projetos dramáticos, com ações e soluções, estão perdendo espaço para os projetos trágicos, feitos de sensações, como em um espetáculo. Afinal, não haveria mais sentido em *fazer* ou *ter*, mas sim em conviver, conhecer, compartilhar, vivenciar.

À parte disso, não é difícil notar que toda discussão trazida pelo filósofo carrega um questionamento ético nas entrelinhas. No ensaio “A guerra e o estado das coisas”, Flusser (2010) nos lembra de que o escritor alemão Goethe proclamava que o homem deve ser *nobre*, *generoso* e *bom*. Aproveitando-se de tal prerrogativa, o autor “adapta” esta premissa ao Design e, ao mesmo tempo, o coloca em cheque: “o *designer* deve ser *nobre*, *generoso* e *bom*?” (FLUSSER, op. cit., p. 23). Supomos que temos que projetar uma faca de cozinha (o exemplo de Flusser é de um cortador de papel). Deve ser uma faca *nobre* na medida em que seja fácil de ser manuseada, não exigindo nenhum conhecimento prévio para isso – portanto, uma faca *generosa* também. Sobretudo, a faca deve ser *boa* para cortar alimentos de maneira eficaz e sem dificuldades. No entanto, se ela for *boa* demais, pode cortar também os dedos de quem a utiliza. Concluímos então que o Design deve ser *nobre*, *generoso* e *bom*, mas não demasiado *bom*. E quanto aos revólveres? São objetos *nobres*, “elegantes e podem ser considerados típicas obras de arte contemporânea” (FLUSSER, op. cit., p. 24). São *generosos* também, qualquer criança analfabeta é capaz de utilizá-los. Por fim, são *bons* projetos de Design: não apenas matam com eficácia, como geralmente desencadeiam a reação de outros usuários que, por sua vez, matam aqueles que atiraram primeiro. “Isso é o que se chama precisamente de *progresso*” (idem): graças ao Design, os homens se tornam cada vez mais *nobres*, *generosos* e *bons*.

Há pessoas, contudo, que são contra a *guerra*: estão dispostas, em nome da *paz*, a aceitar um *mau* design. Trata-se de pessoas *boas* num sentido completamente diferente do que se entendeu até agora. Enquanto designers, podemos projetar objetos

intencionalmente *ruins* a favor da paz, ou objetos *bons* e alheios às suas consequências. Temos que escolher entre a *guerra* que traz uma vida *nobre*, abastada e rodeada de objetos funcionais; e a *paz* de uma vida miserável, desconfortável e com objetos *ruins*. Flusser (op. cit., p. 26) então propõe um meio-termo: que o Design seja “*nobre, generoso, relativamente bom* e, à medida que o tempo passa, cada vez mais *nobre e generoso*”.

Porém, entre o *bem categórico* (o bem em si, puro) e o *bem aplicado* (funcional, pragmatista) não há nenhum compromisso, pois “tudo que é *bom* no caso do bem aplicado é *mau* no caso do bem categórico” (idem). Por exemplo, se o designer toma uma decisão em detrimento do *bem puro* e resolve projetar um cigarro menos nocivo à saúde, não adianta recorrer ao âmbito do *bem funcional*, pois inevitavelmente ele chegará à conclusão que, na verdade, o cigarro nunca deveria ter sido projetado. Isso implica que o compromisso do Design com o progresso pragmatista (bom e funcional) não faz sentido, tanto quanto falar de um Design *ético* ou *santo*: “onde quer que haja um objetivo, está o *diabo* no meio” (FLUSSER, op. cit., p. 27). Afinal, tudo que é funcional e bom para alguém, inevitavelmente prejudica e não funciona para outrem.

Flusser (idem) exemplifica este fato com os designers nazistas que tiveram que pedir desculpas ao *patrão*, pois as câmeras de gás que eles projetaram não matavam os *usuários* suficientemente rápido. Não é preciso, contudo, apontar um exemplo tão incisivo, podemos falar dos designers que projetam a amplitude do som ensurdecedor das festas *raves* (ao ar livre) ou a potência dos alto-falantes de carros customizados, ou mesmo aqueles que atuam por detrás das eleições brasileiras que tanto poluem (material e imaterialmente) nosso cotidiano. Em qualquer caso, a prioridade do designer é *fazer funcionar*. De acordo com Flusser (idem), se a *funcionalidade* do Design é sua *função* primeira, o “ser humano” de cada designer se perde, bem como sua própria identidade sociocultural. O homem do século XIX, o senhor de si do modernismo, estaria hoje saturado da função que lhe é inerente, enquanto que o homem contemporâneo deverá passar por um processo de *desindividualização*, isto é, de valorização do papel de cada pessoa enquanto um todo coletivo. Significa reconhecer, enquanto é tempo, aquilo que está por detrás do conceito de *bom design*. Embora Flusser (op. cit., p. 28) acredite que tal reconhecimento não contraria o desejo por objetos funcionais, elegantes e cômodos, o autor se limita a repetir: “Pretendemos, apesar do que sabemos sobre o diabo, que o designer seja *nobre, generoso e bom*”.

Ainda se referindo a questões éticas e *funcionais* do Design, em “Abrigos, guarda-ventos e tendas” Flusser (2010) reflete sobre o guarda-chuva, objeto este que ele considera demasiado estúpido: recusam-se a funcionar quando mais precisamos deles (quando há vento), são difíceis de transportar, dificultam o tráfego das pessoas na calçada e, não obstante, podem furar olhos distraídos. Além disso, “não foram alvo de progressos técnicos desde os tempos dos antigos Egípcios” (FLUSSER, op. cit., p. 53). Partindo deste exemplo, Flusser nos ensina que *Gegenstand* (*objeto* em alemão) significa *algo que está contra* (em latim *obiectum*, em grego *probléma*), um estorvo ou obstáculo que foi lançado em nosso caminho. O produto de Design configura então

uma contradição: um obstáculo que serve para remover obstáculos. Depois que a chuva cessa, por exemplo, o guarda-chuva se torna um grande estorvo para seu usuário e para as demais pessoas.

Ademais, um duplo estorvo: ele também se torna problemático na medida em que há a necessidade de usá-lo. Na tentativa de sair deste círculo vicioso, o designer elabora um novo projeto, algo *inovador*, lançando um obstáculo diferente no caminho das pessoas. Mas como estorvar as pessoas o mínimo possível? Não por acaso, esta questão configura a problemática central daquilo que hoje denominamos *Sustentabilidade* na produção de objetos, um dilema simultaneamente político e pragmático. Para Flusser (idem), essa questão confronta-se fatalmente com o tema da *responsabilidade* e da *liberdade*, então encaradas como sendo os dois lados de uma mesma moeda. A responsabilidade é a decisão que o designer tem de responder por algo em nome de outras pessoas, isto é, a “lealdade em relação aos outros” (FLUSSER, op. cit., p. 59). Deste modo, a ênfase de um projeto sustentável é dada ao seu aspecto *intersubjetivo* (entre sujeitos) e não no *objetivo*. Se a ênfase é dada ao objeto, significa irresponsabilidade, pois será apenas mais um estorvo que reduzirá a liberdade das pessoas.

Mas se voltarmos ao exemplo do guarda-chuva, o verdadeiro *progresso sustentável* seria abolir a existência deste objeto, atitude esta que contraria o progresso científico e técnico, além de levar as fábricas de guarda-chuvas à falência. A solução mais *razoável*, para o bem de todos, seria projetar um guarda-chuva que também pudesse ser usado, por exemplo, como bolsa ou mochila, feito de material biodegradável. Nota-se que o estorvo é inevitável, revelando-nos que o *princípio sustentável* tende ao imediatismo, ao efêmero, ao *tapa-buraco*. A sustentabilidade, portanto, nunca é radical (no sentido de *cortar o mal pela raiz*), ela consegue apenas *podar os galhos*. A responsabilidade *categórica* que um projeto sustentável pressupõe, deste modo, seria tecnicamente e mercadologicamente um retrocesso. Alguns ambientalistas, conforme descreve Flusser (idem), colocam a culpa em nossa cultura materialista, dizendo que os objetos são os *ídolos pagãos* contemporâneos. Trata-se de um argumento equivocado, haja vista a crescente produção de objetos *imateriais*: design de serviços, softwares, sistemas de comunicação, etc.

Contudo, não significa que a cultura imaterial seja um estorvo menor, pelo contrário, “restringe ainda mais a liberdade do que a cultura material” (FLUSSER, op. cit., p. 60). Como vimos anteriormente, a imaterialidade configura uma crescente necessidade humana, sendo por isso um obstáculo também crescente: quanto mais necessitamos de objetos imateriais, mais eles serão consumidos – e vice-versa. O círculo vicioso permanece, com a diferença que os obstáculos imateriais são mais difíceis de serem descartados. A segunda lei da termodinâmica, “segundo a qual toda matéria tende a perder sua forma (a sua *in-formação*)” (FLUSSER, op. cit., p. 61), não se aplica aos objetos imateriais – suas formas não são descartáveis.

Por exemplo: um novo serviço/software/sistema sempre solicita alguma coisa do serviço/software/sistema anterior, ainda que seja apenas um determinado conhecimento.

Isso gera um acúmulo de formas, isto é, informações que atuam como obstáculos na medida em que, acumulando-se cada vez mais, diminuem a nossa liberdade.

Um típico projeto sustentável é fazer as coisas transformadas pelo homem retornarem a seu estado inicial – por exemplo, filtrar e tratar a água suja para que ela volte a ser limpa. Porém, no caso de um objeto imaterial, é a sua forma que é transformada pelo homem, não a matéria. Assim como o objeto material, que nunca *desaparece*, a informação não pode ser anulada, mas ao invés disso ela é capaz de ser gerada sem depender da matéria. Eis a segunda contradição da sustentabilidade: a própria liberdade, que é um acúmulo imaterial de informações, é um estorvo e, portanto, uma atitude irresponsável. A pura sustentabilidade então seria, em última instância, a inexistência do homem. Trata-se, na verdade, de uma luta contra a entropia natural do mundo, não passível de ser julgada – não há valores na entropia, apenas fatos. E como parte destes fatos entrópicos, o meio natural de sobrevivência do homem é alterar as coisas, adaptá-las para si, de modo material ou imaterial. Sobreviver é um ato sustentável ao mesmo tempo em que é também não sustentável e irresponsável: o fato de estarmos vivos agora significa que milhares de outros seres vivos estão morrendo por nossa causa.

A conclusão é “cada um por si e Deus contra todos”? Não, responderia Flusser, pois a ação humana é (ou deveria ser) resultado do pensamento racional. Pensar na sustentabilidade, nas relações interpessoais e na responsabilidade envolvida nisso é uma atitude racional. Mas quando uma atitude racional se torna uma intenção emancipadora, no sentido de tentar controlar completamente o entorno no qual estamos submetidos, confrontamos a natureza geral das coisas que são, à priori, irracionais. A verdadeira sustentabilidade, portanto, é a liberdade humana que, por si só, é insustentável. Neste sentido, a responsabilidade ética no Design acaba sendo um *guarda-chuva* que, embora seja necessário, é também um estorvo.

Essa questão, se colocada um pouco antes, teria sido supérflua. (...) O designer tinha como meta principal a produção de objetos úteis. As facas, por exemplo, tinham de ser concebidas para cortar bem (inclusive a garganta dos inimigos). E ainda qualquer construção que fosse de utilidade também devia ser realizada com exatidão, isto é, tinha que estar de acordo com os conhecimentos científicos. Devia ter também um aspecto bonito, ou seja, devia estar apta a se converter em uma experiência para o usuário. O ideal do construtor era pragmático, quer dizer, funcional. Considerações morais ou políticas raramente estavam em jogo. As normas morais foram fixadas pelo público (por uma instância supra-humana, por consenso ou por ambos). E tanto os designers como os usuários do produto estavam submetidos a essas normas, sob pena de serem castigados – nesta vida ou na próxima (FLUSSER, 2007b, p. 200).

No entanto, o autor observa que atualmente não há mais nenhum âmbito público que estabeleça normas. Por mais que ainda haja autoridades de natureza política, religiosa e moral, suas respectivas competências estão perdendo credibilidade. “Então, revelada como incompetente, toda universalização autoritária de normas

inclina-se mais a inibir ou a desorganizar o progresso industrial do que a lhe fornecer uma diretriz” (FLUSSER, op. cit., p. 201). A única exceção seria a ciência que, embora também forneça normas técnicas, não fornece normas morais. Além disso, no âmbito da produção industrial, tornou-se necessária a atuação em grupos e equipes compostas de elementos humanos e artificiais, o que impede que o resultado seja atribuído a um único autor. Consequentemente, não é possível responsabilizar uma só pessoa pelos erros de projeto. E se no passado o Design era visto como uma espécie de atividade *pré-ética* – a culpa de se cortar com uma faca, por exemplo, era do usuário e não do designer que projetou a faca –, hoje o Design já estaria totalmente isento de responsabilidade. Pois é praticamente impossível determinar se um erro provém do projeto em si ou das máquinas que fabricaram o produto, da programação dessas máquinas, da empresa que fabricou essas máquinas, do complexo industrial em sua totalidade ou até do sistema a que pertence esse complexo.

“Isso já ficou evidente (...) em 1945, quando se questionava quem deveria ser responsabilizado pelos crimes dos nazistas contra a humanidade” (FLUSSER, op. cit., p. 203). As câmaras de gás que não “funcionavam direito” revelaram que não existe mais norma alguma que se possa aplicar sobre a produção industrial, nem mesmo um único causador de um delito. Mas embora a responsabilidade esteja diluída a tal ponto de representar os primeiros estágios de uma autodestruição, “O fato de que começamos a fazer perguntas é motivo de esperança” (FLUSSER, op. cit., p. 204).

Ainda assim, é difícil reconhecer em Flusser uma esperança definitiva de um *final feliz*. Segundo ele, por mais que alguém tenha consciência de todo o sistema já construído, ainda estará longe de controlá-lo frente à falsa impressão humana de usufruí-lo. E talvez seja justamente esta tentativa de entender a complexidade de um mundo tumultuado que, de um modo geral, resume a obra deste filósofo. Quase como um órfão da modernidade em meio ao desabamento das antigas certezas do esforço humano, Flusser foi um profético pensador que elegeu o Design enquanto objeto de análise e que, conforme o historiador Rafael Cardoso nos confirma (*apud* FLUSSER, 2007), permanece sem a atenção merecida por parte da grande maioria dos designers brasileiros. Cardoso ainda nos alerta: “Que ninguém se engane com a aparência amena dessa água, cuja superfície transparente esconde a profundidade vivente de um oceano!” (CARDOSO, op. cit., p. 11-12).

Em outras palavras, os postulados de Flusser podem ser provocativos, mas não são ingênuos. Por certo este é um dos motivos que levou sua obra a ser amplamente divulgada e estudada no Brasil e em diversos outros países, ainda que ela não seja considerada, por muitos, como objeto que mereça atenção filosófica. Isso se deve à sua aparente falta de método científico/filosófico e ao fato de que o autor questiona muito e responde pouco, deixando muita coisa no ar e não chegando a lugar algum. Em nosso entendimento, contudo, Flusser nitidamente confia no potencial e na inteligência dos designers, não os subestimando com fórmulas e respostas *fáceis*. Ao invés disso, o filósofo nos ensina a também não subestimarmos a nós mesmos, sobretudo ao

deixarmos de pensar ingenuamente no Design como uma atividade recente na história.

Necessário ainda acrescentar que, embora a obra de Flusser não seja muito estudada no campo do Design, os estudiosos de Comunicação e Artes têm se aprofundado bastante no legado flusseriano. Especificamente no Brasil, é possível notar uma atenção bastante atual no que diz respeito às discussões em Flusser – apenas para mencionar dois eventos recentes, em 2008 o Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia (CISC) promoveu o 1º Simpósio Internacional “ReVer Flusser” junto ao 4º Congresso Internacional de Comunicação, Mídia e Cultura (CoMcult)³; e em 2011 o Instituto de Filosofia, Artes e Cultura (IFAC) da Universidade Federal de Ouro Preto promove o Congresso Internacional *Imagem, Imaginação, Fantasia - Vinte anos sem Vilém Flusser*⁴. Além disso, consta no Diretório de Grupos de Pesquisa do CNPq o *Núcleo Vilém Flusser* (NVF), coordenado pelo Prof. Dr. Michael Hanke, que conduz uma Bolsa de Produtividade em Pesquisa dedicada ao tema “Vilém Flusser e a Comunicologia”. Entre os principais pesquisadores nacionais em Flusser, destacamos Machado (2002), Batlickova (2010), Krause (2000; 2002) e Mendes (2001).

3. Cf. <http://www.belasartes.br/comcult/> (acesso em 15 de maio de 2011).

4. Cf. <http://www.abrestetica.org.br/abrestetica/vilem.html> (acesso em 15 de maio de 2011).

No campo do Design, recentemente Neto et. al. (2010) procurou estabelecer uma relação entre alguns conceitos flusserianos e as atividades projetuais envolvidas na indústria gráfica, concluindo que no futuro vislumbraremos “um horizonte onde (...) os meios de produção estarão nas mãos dos designers, para o bem e para o mal” (NETO, op. cit., p. 11). De modo semelhante, Schoenacher et. al. (2010, p. 7) compara a filosofia de Flusser com os estudos em Design e Emoção, afirmando que atualmente há “evidências científicas que confirmam a teoria de que os objetos possuem um componente intersubjetivo, comunicativo tão ou mais relevante que seu aspecto objetivo, útil”. Finalmente, a pesquisa mais completa e direcionada que encontramos entre as atuais publicações em Design foi a dissertação “Vilém Flusser e o debate do design no Brasil” (SHIMODA, 2008). Com o objetivo de estabelecer um panorama nacional sobre o termo *design* seguindo a concepção de Flusser, Shimoda investiga o contexto histórico, social e econômico do Brasil no século XX e estabelece um debate polarizado sobre a definição de design como profissão e como disciplina de ensino. Por fim, o pesquisador posiciona a teoria de Flusser frente ao Design brasileiro e propõe um modo flusseriano de pensamento que oriente o emergente processo de emancipação científica do Design.

Dando continuidade aos filósofos que adotam o Design como objeto de estudo, Jean Baudrillard pode ser considerado “a primeira sombra de dúvida ou negação em face da inexorabilidade racional e afirmativa do desenho industrial” (Zulmira Ribeiro Tavares in BAUDRILLARD, 2008, p. 230). Convém enfatizarmos de antemão que tal teórico e crítico social tornou-se mais conhecido por suas análises sobre os modos de mediação e comunicação tecnológica. Sua obra, embora voltada predominantemente ao modo pelo qual os progressos tecnológicos afetam a sociedade, abrange os mais diversos assuntos – consumismo, relações de gênero, mitologia, cultura, psicologia, etc.

Tal abrangência caracteriza uma geração de pensadores franceses que inclui Gilles Deleuze, Jean-François Lyotard, Michel Foucault, Jacques Derrida e Jacques Lacan, o

que justifica o fato de Baudrillard ser frequentemente visto como *pós-estruturalista* (Cf. TRIFONAS, 2001). Seguindo esta linha, Baudrillard construiu teorias gerais da sociedade humana com base em nossa busca ontológica por um sentido existencial, ou uma compreensão *total* do mundo, o qual permaneceria constantemente esquivando-se de nós. Em suas próprias palavras:

Sou um dissidente da verdade. Não creio na ideia de discurso de verdade, de uma realidade única e inquestionável. Desenvolvo uma teoria irônica que tem por fim formular hipóteses. Estas podem ajudar a revelar aspectos impensáveis. Procuo refletir por caminhos oblíquos. Lanço mão de fragmentos, não de textos unificados por uma lógica rigorosa. Nesse raciocínio, o paradoxo é mais importante que o discurso linear. Para simplificar, examino a vida que acontece no momento, como um fotógrafo (BAUDRILLARD in GIRON, 2003, p. 1).

Nossa revisão contemplará apenas aquela que é considerada sua *magnum opus*, “O Sistema dos Objetos”. Com a intenção de sistematizar o discurso que os objetos de design manifestam ao serem consumidos – aquilo que escapa de essencial ao designer e que, nos objetos, adquire (simbolicamente) *vida própria* –, esta obra apresenta um conjunto de reflexões sobre o caráter *simbólico* dos objetos como sendo um nível que transcende ao *funcional*. Em linhas gerais, parte-se do pressuposto de que os objetos de design estão ligados de forma direta ao homem e são portadores de significados que *mediam* as relações humanas. “...hoje os objetos tornaram-se mais complexos que o comportamento do homem a eles relativo” (BAUDRILLARD, 2008, p. 62).

A partir disso, Baudrillard sugere que os objetos passam continuamente do enfoque funcional para o simbólico dentro de um determinado sistema cultural. Afirmar ainda que os objetos possuem significados imanentes e que o próprio adjetivo “funcional” não está ligado apenas à finalidade prática dos objetos, mas também à sua capacidade de fazer parte de um jogo de relações. “Somos continuamente remetidos, por meio do discurso psicológico sobre o objeto, a um nível mais coerente, sem relação com o discurso individual ou coletivo, e que seria aquele de uma *língua* dos objetos” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 11). Por esta razão, o objeto somente é funcional quando consegue interagir dentro de um determinado sistema, adquirindo assim uma capacidade de *significar*. “É a partir dessa língua, dessa coerência (...), que se pode compreender o que ocorre com os objetos” (idem).

Embora o termo “sistema” carregue consigo uma ideia de dimensão fechada, independente, de imanência e de autonomia (com relação ao campo de estudo), neste caso “sistema” se refere às relações entre os objetos marcadas pela dinâmica do consumo, não se resumindo portanto aos objetos ou mesmo ao aspecto *objetivo* dos objetos. Isso porque, para o filósofo, o significado é obtido através de sistemas de signos trabalhando juntos – na esteira do linguista estruturalista Ferdinand de Saussure, Baudrillard argumenta que o significado (*valor*) é criado pela *diferença* (*cão* significa *cão* porque não é *gato*, *cabra*, *árvore*, etc.).

Deste modo, por mais que o autor adote o *estruturalismo* como perspectiva teórica no intuito de garantir o rigor de seu pretendido sistema, ele reconhece o risco de cair em uma *análise forçada*, na qual o foco de estudo passe de *motivo* a mero *pretexto* frente ao instrumental adotado. “É esta perturbação, (...) e como tal contradição faz surgir um sistema de significações que se aplica em resolvê-la, que nos interessa aqui, e não os modelos tecnológicos” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 14). Isso porque há uma nítida preocupação com o *nível conotativo*, ou mesmo *inconsciente*, que sinaliza uma dimensão maior e de organização simbólica: “além de um certo tamanho, qualquer objeto, mesmo o fálico de uso (carro, foguete) torna-se receptáculo, vaso, útero – aquém, faz-se peniano (mesmo se for vaso ou bibelô)” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 33). Tangenciando, com isso, as camadas *subterrâneas* da Psicanálise, Baudrillard critica a obsessão contemporânea pela *funcionalidade*:

O homem é reduzido à incoerência pela coerência de sua projeção estrutural. Em face do objeto funcional o homem torna-se disfuncional, irracional e subjetivo, uma forma vazia e aberta então aos mitos funcionais, às projeções fantasmagóricas ligadas a esta estupefaciente eficiência do mundo (BAUDRILLARD, op. cit., p. 63).

Logo na primeira parte do livro *O Sistema dos Objetos*, o autor propõe uma revisão da noção de *objeto funcional* amplamente divulgada pela Bauhaus, a saber, da perfeita correspondência entre forma e função. Encarando a própria “função” como um *mito* emancipado do homem e do objeto – “O objeto funcional é ausência de ser” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 89) –, Baudrillard conclui que o homem contemporâneo, ao invés de manipular objetos, está sendo por eles manipulados: “os objetos não estão mais cercados por um teatro de gestos do qual vinham a ser os papéis, (...) [mas] se tornaram quase os atores de um processo global do qual o homem é simplesmente o papel ou o espectador” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 62). Neste ínterim, Tavares nos *cutuca* em seu posfácio dizendo que uma *pitada* de Baudrillard não faria mal aos atuais designers:

Liquidaria sem dúvida com parte de sua candura ao permitir que fossem reavaliadas as *necessidades* do usuário e melhor compreendida a sua eventual reação aos modelos por eles propostos, à sua enxuta, cirúrgica e drástica *catequese* em prol da *boa forma* (TAVARES in BAUDRILLARD, 2008, p. 221).

Prosseguindo em seu ataque contra o *puritanismo industrial* e o ideal do *mais legível*, Baudrillard contrapõe a coexistência do espírito *art-nouveau* dos objetos antigos (revestidos de *sempre*) com o sonho emergente do automatismo (a desumanização do homem). A importância dos objetos antigos se dá justamente na medida em que contradizem o raciocínio *funcional* para cumprirem um propósito de outra ordem: a sobrevivência do tradicional e do simbólico através do testemunho, da lembrança, da nostalgia e da evasão. E por também dividirem espaço no cenário moderno, revelam

um duplo sentido da modernidade: “a funcionalidade dos objetos modernos torna-se historicidade do objeto antigo” (BAUDRILLARD, 2008, p. 82), sendo que “a historicidade é (...) a recusa da história por detrás da exaltação dos signos – a presença negada da história” (idem).

Os signos que os objetos antigos ostentam podem ser entendidos como indícios culturais do tempo, ainda que sejam indícios alegóricos, configurando uma contradição funcional que, de certo modo, acaba se integrando na lógica do sistema. Com um *ar de estar sobrando*, o objeto antigo também não é meramente decorativo: “não servindo para nada, serve profundamente para qualquer coisa” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 83) – é vivido assim de outra maneira, como presença autêntica, isto é, com uma menor dependência para com outros objetos e expressando-se como totalidade.

A exigência à qual respondem os objetos antigos é aquela de um ser definitivo, completo. O tempo do objeto mitológico é o perfeito: ocorre no presente como se tivesse ocorrido outrora e por isso mesmo acha-se fundado sobre si (BAUDRILLARD, op. cit., p. 83).

Para Baudrillard, o homem não se sente *em casa* no meio funcional, justificando assim a presença necessária do objeto antigo como um *reorganizador* do mundo e, simultaneamente, um *álibi* que preserva o foro íntimo daquele que o possui. Enquanto o objeto funcional refere-se à atualidade e se esgota na cotidianidade, o objeto antigo aparece (tanto ao nível dos objetos quanto dos comportamentos e das estruturas sociais) como uma dimensão regressiva que, embora testemunhe um relativo fracasso do sistema, paradoxalmente o faz funcionar.

Essa ambiguidade se deve à densidade *inconsciente* do objeto antigo, atuando como um *talismã* que guarda consigo, de modo selado e seguro, a sabedoria dos *anciãos*. “Assim o passado inteiro como repertório de formas de consumo junta-se ao repertório das formas atuais a fim de construir como que uma esfera transcendente” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 92). Seguindo este raciocínio, Baudrillard nos revela que os objetos em geral atuam como um *espelho perfeito* já que não emitem imagens reais, mas aquelas por nós desejadas. “Eis por que os objetos são investidos de tudo aquilo que não pôde sê-lo na relação humana” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 98). Adquirindo então um papel regulador na vida cotidiana, os objetos manifestam uma “alma” que garante uma integração recíproca do objeto e da pessoa – possuímos, consumimos e colecionamos sempre a nós mesmos.

Contudo, a *ausência* dos objetos também desempenha um papel fundamental nessa “alma” dos objetos e, por conseguinte, em sua integração psicológica com os indivíduos: “enquanto a presença do objeto final significaria no fundo a morte do indivíduo, a ausência deste termo lhe permite apenas desempenhar sua própria morte figurando-a em um objeto, vale dizer, conjurando-a” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 100). Deste modo, a relação entre o objeto e o tempo se dá pelo interminável reinício de um

ciclo dirigido onde o homem se entrega a cada instante ao jogo do nascimento e da morte, ultrapassando “assim simbolicamente esta existência real cujo acontecimento irreversível lhe escapa” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 105).

No extremo oposto dos objetos antigos, Baudrillard (op. cit., p. 117-118) encara o *automatismo* como sendo o “conceito maior do triunfalismo mecanicista e ideal mitológico do objeto moderno. O automatismo é o objeto ao tomar uma conotação absoluta na sua função particular”. Embora represente o sonho de um mundo dominado tecnicamente a serviço de uma humanidade inerte, o automatismo implica uma restrição funcional dos objetos. Enquanto um objeto não é automatizado, é suscetível de reparo e de superação pelo acréscimo de outras funções. Caso se torne automático, sua função se torna exclusiva em um fechamento que, por sua vez, se extingue com a redundância funcional. Após exemplificar tal redundância com os *gadgets* (aberração funcional), os *machins* (pseudo-funcionalidade) e os robôs (meta-funcionalidade), Baudrillard encontra o exemplo-limite com a ideia de uma máquina capaz de fabricar outra idêntica. Trata-se de uma reduplicação automática absurda e inútil já que não haveria outra função além da reprodução, sendo tal cissiparidade aquilo que anula o sentido dessa única função. Apesar disso, o automatismo representa o desejo fundamental de que “tudo ande por si só”, como uma verdade *esotérica* e imaginária do objeto. Refere-se, pois, a uma semelhança com o indivíduo humano autônomo que, por sua vez, é fascinado por si mesmo, não em uma imagem literal, mas no que diz respeito a uma consciência autônoma, um poder de controle, uma individualidade própria.

...a aspiração por automatismo precede a prática objetiva. E se está tão profundamente encravada que seu mito de perfeição formal se opõe como obstáculo quase material a uma estruturação aberta de técnicas e necessidades, é que se acha encravada nos objetos como nossa própria imagem (BAUDRILLARD, op. cit., p. 119-120).

Logo, o automatismo configura, ao mesmo tempo, uma espécie de *transcendência* da função e a sonhada personalização humana ao nível do objeto. “É a síntese entre a funcionalidade absoluta e o absoluto antropomorfismo” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 128). Trata-se, por conseguinte, de um paradoxo: por mais que os objetos automáticos se apresentem como tranquilizadores, como fatores de equilíbrio, são motivos constantes de decepção⁵. A incapacidade de atingirem a prometida função de *agirem por si mesmos* traz à tona dois aspectos concorrentes a tal disfuncionalidade (ou a contrafinalidade do objeto): “um sistema socioeconômico de produção, um sistema psicológico de projeção” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 132). No entanto, essa concorrência é diluída na estruturação social que, para Baudrillard, estagna-se moralmente sob a máscara de um *avanço técnico* – o único valor que justifica, em última análise, as atuais contradições sociais.

“A sociedade tecnicista vive de um mito tenaz: aquele do avanço ininterrupto das técnicas e do *atraso* moral dos homens em relação a elas” (idem), sendo este mito definido por “uma convergência ideal da técnica, da produção e do consumo

5. Baudrillard nos alerta para a ambiguidade dos objetos no que se refere à satisfação e à decepção: o inconsciente dos objetos (que seríamos nós) acarreta neles a fragilidade e a efemeridade humana. “...a infalibilidade [dos objetos] termina sempre por [nos] provocar angústia” (BAUDRILLARD, 2008, p. 140). Esta ambiguidade “impede nossa segurança, mas materializa também a objeção contínua que fazemos a nós mesmos e que também exige satisfação” (idem).

[que] mascara todas as contrafinidades políticas e econômicas” (idem). Isso leva o autor a deduzir que “há um *câncer* do objeto: (...) é com estes elementos inestruturais (automatismo, acessórios, diferenças inessenciais) que se organiza todo o circuito social da moda e do consumo dirigido” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 133).

Dando procedência a tal conjectura, na terceira e última parte do livro os objetos são analisados no âmbito econômico e sociocultural. A ideia geral de Baudrillard é que a *imagem* tem se tornado cada vez mais virtual – pouco importa o meio de produção – na medida em que ela é uma encenação da ficção como *outra ficção* em que a imagem só remete a si própria. A imagem absorve e reifica aquilo a que se refere, tornando-se mais real do que o próprio real – portanto *hiper-real*.

Eis aquilo que caracteriza o *simulacro*⁶ em Baudrillard: não apenas a questão da auto-referencialidade, mas seu poder desconcertante de fazer do real a sua *sombra*. Apesar da aparente tendência à democratização do consumo com a ilusória extinção da noção de *objeto único* (como um produto artesanal, por exemplo), a crescente diferença entre *modelo* e *série*, vivida principalmente no imaginário do consumidor (com a publicidade), seria para Baudrillard aquilo que estabelece as distinções contemporâneas entre classes sociais. Se o objeto *em série* é comprado mas é consumido como se fosse *único*, a publicidade acaba atuando como *modelo*, isto é, um terceiro fator autônomo: a promessa da *significação*.

Noutras palavras, eu não quero comprar isto, mas acredito na publicidade que me faz querer comprar isto. O consumo, pois, é somente uma forma de *compensação* que nada mais tem a ver (diretamente) com a satisfação de necessidades ou mesmo com o princípio material da realidade. O que se consome, na verdade, não é o objeto em si, mas uma *imagem*, isto é, uma ideia insaciável que provém do imaginário coletivo. Portanto, embora o consumo seja *ativo* (e não *passivo*), no sentido de *intencional*, não se realiza como *fato*, mas como uma ausência, falta ou repressão de um fato.

É da frustrada exigência por totalidade residente no fundo do projeto que surge o processo sistemático e indefinido do consumo. Os objetos/signos na sua idealidade equivalem-se e podem se multiplicar ao infinito: *devem* fazê-lo para preencher a todo instante uma realidade ausente. Finalmente é porque se funda sobre uma *ausência* que o consumo vem a ser irreprimível (BAUDRILLARD, op. cit., p. 211)

Esta *frustração* do projeto, e portanto do Design, se refere ao seu *dever* de satisfazer as necessidades humanas que, ao invés de serem saciadas, desejam consumir cada vez mais. Então o consumo se torna irreprimível já que constitui uma prática idealista que não está mais relacionada diretamente com a satisfação de necessidades e nem mesmo com o princípio de realidade. O projeto, embora frustrado, ainda acaba sendo subentendido no objeto ao realizar-se enquanto *imagem*, fazendo do objeto “aquilo no qual o projeto se *resigna*” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 210).

Trata-se aqui de uma *dinâmica existencial* que rege o consumo de objetos/signos,

6. As noções de *simulacro* e *hiper-realidade* são aprofundadas pelo autor posteriormente em “Simulacros e Simulações” (BAUDRILLARD, 1991).

isto é, um jogo de *imagens* que ultrapassam e ao mesmo tempo reiteram aquilo que o projeto, que as precedem, se propõe: dar um sentido à vida. “O próprio projeto de viver, fragmentado, frustrado, significado, é retomado e abolido nos objetos sucessivos” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 211). Este ciclo implícito de nascimento e morte (o qual define, como já mencionamos, a relação entre o objeto e o tempo) seria, a nível simbólico, aquilo que impede a existência de limites ao consumo. Sendo assim, Baudrillard conclui que qualquer tentativa de *moderar* o consumo ou de estabelecer uma grade de necessidades apta a normatizá-lo não escapará de um moralismo ingênuo ou absurdo que, na medida em que se mostra coerente, passa a ser imediatamente também consumível.

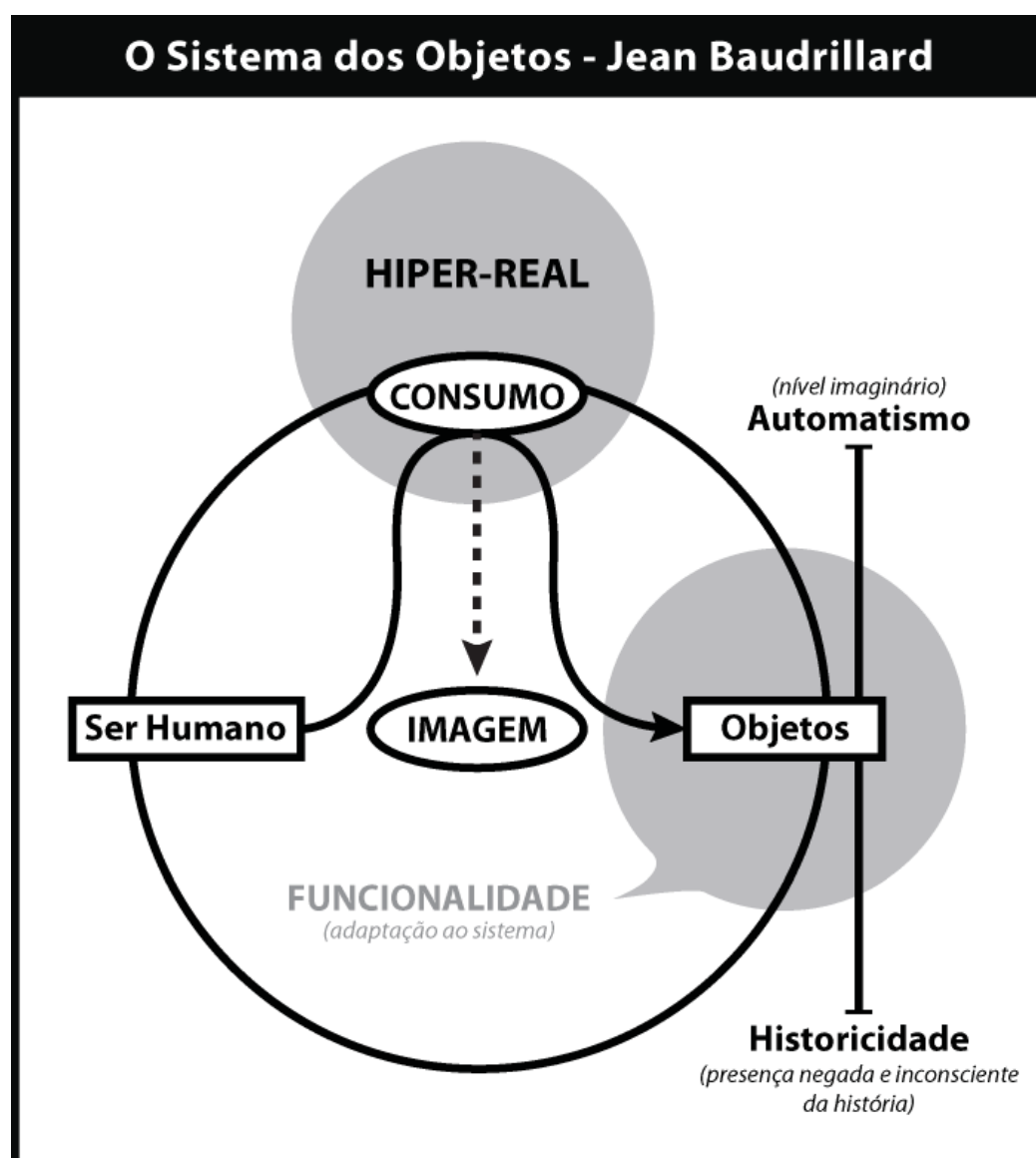


Fig. 19: Diagrama dos principais temas abordados em “O Sistema dos Objetos”.
Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Baudrillard (2008).

Em resumo, podemos listar alguns termos-chaves (ilustrados na Fig. 19) para compreendermos melhor o *Sistema dos Objetos* de Baudrillard: *funcionalidade* não é mais o que se adapta a um fim, mas aquilo que se adapta a uma ordem ou sistema; *historicidade* do objeto antigo é a presença negada e inconsciente da história por trás

da exaltação dos signos; *automatismo* é apenas a verdade imaginária do objeto, um delírio no qual o objeto é tomado inteiramente pelo imaginário; *consumo* é um desvio totalmente idealista que coloca uma *imagem* entre nós e os objetos.

Além disso, é importante entendermos os *subsistemas* construídos por Baudrillard como *camadas*, isto é, coerentes em si mesmos mas não necessariamente coerentes em nível sistêmico. Exemplo de tais *subsistemas* é o modo pelo qual o objeto adquire valor em um sistema de consumo (Fig. 20): o primeiro é o *valor funcional*, relativo à sua finalidade; o segundo é o *valor de troca*, dentro de um sistema econômico; o terceiro é o *valor simbólico* ou subjetivo, isto é, o valor que um indivíduo atribui a um objeto; por fim, o quarto é o *valor de signo*, que se refere ao valor obtido em um sistema intersubjetivo (BAUDRILLARD, 2008). Mas esta lógica acaba se tornando imprecisa quando o autor argumenta que os dois primeiros valores não são apenas associados, mas também *interrompidos* pelo terceiro e, em particular, pelo quarto. Isso porque a *camisa-de-força* do modelo linguístico-estruturalista está visivelmente afrouxada em Baudrillard, isto é, há implicitamente uma postura fenomenológica na medida em que sua articulação de ideias permite a livre proliferação de elementos para fora da área focalizada (TAVARES *in* BAUDRILLARD, 2008). Se por um lado o autor procura descrever e classificar as coisas de modo rigorosamente estrutural, por outro, pretende relacionar e incorporar tudo de modo diluído na *essência* do sistema.

Portanto, tal qual uma *redução fenomenológica* que na verdade não reduz nada (ao contrário, flexibiliza e amplia), Baudrillard nos surpreende ao deixar demasiado aberta a seguinte questão: “podem os objetos constituir outra linguagem além daquela [a comunicação humana]? Pode o homem por meio deles constituir outra linguagem além de um discurso a si mesmo?” (BAUDRILLARD, 2008, p. 113).

Necessário ainda apontarmos algumas considerações a respeito da obra que revisamos até então. Embora o seu foco principal seja o consumo – apresentado como um subsistema que estaria agindo por detrás de todo o sistema –, optamos por traçar apenas aquilo que condiz à sua relação *direta* com o Design, haja vista a amplitude conceitual que o tema pressupõe. À parte disso, destacamos ainda que, por se tratar de uma obra publicada na França em 1968, muitos acabam associando essa abordagem sobre o consumo à perspectiva política *marxista* vigente naquele contexto. Para Baudrillard, no entanto, seria o consumo (ao invés de produção) o principal motor da sociedade capitalista. Isso se torna claro quando o autor expõe o seu ponto de vista sobre o pensamento econômico de Marx e Adam Smith, argumentando que ambos aceitavam a ideia de necessidades inatas que justificam, de modo ingênuo e simplista, a noção da *mais-valia*. Recorrendo a Georges Bataille, Baudrillard (1975) contraria esta ideia defendendo que as necessidades são construídas (mas não são inatas): se os objetos sempre *dizem algo* sobre seus consumidores, as necessidades são moldadas socialmente através do *fetichismo*⁷. Por isso o consumo foi e continua sendo mais importante do que a produção – a construção ideológica das necessidades precede a produção de bens que buscam satisfazer essas necessidades.

7. Cf. BAUDRILLARD, 1993.

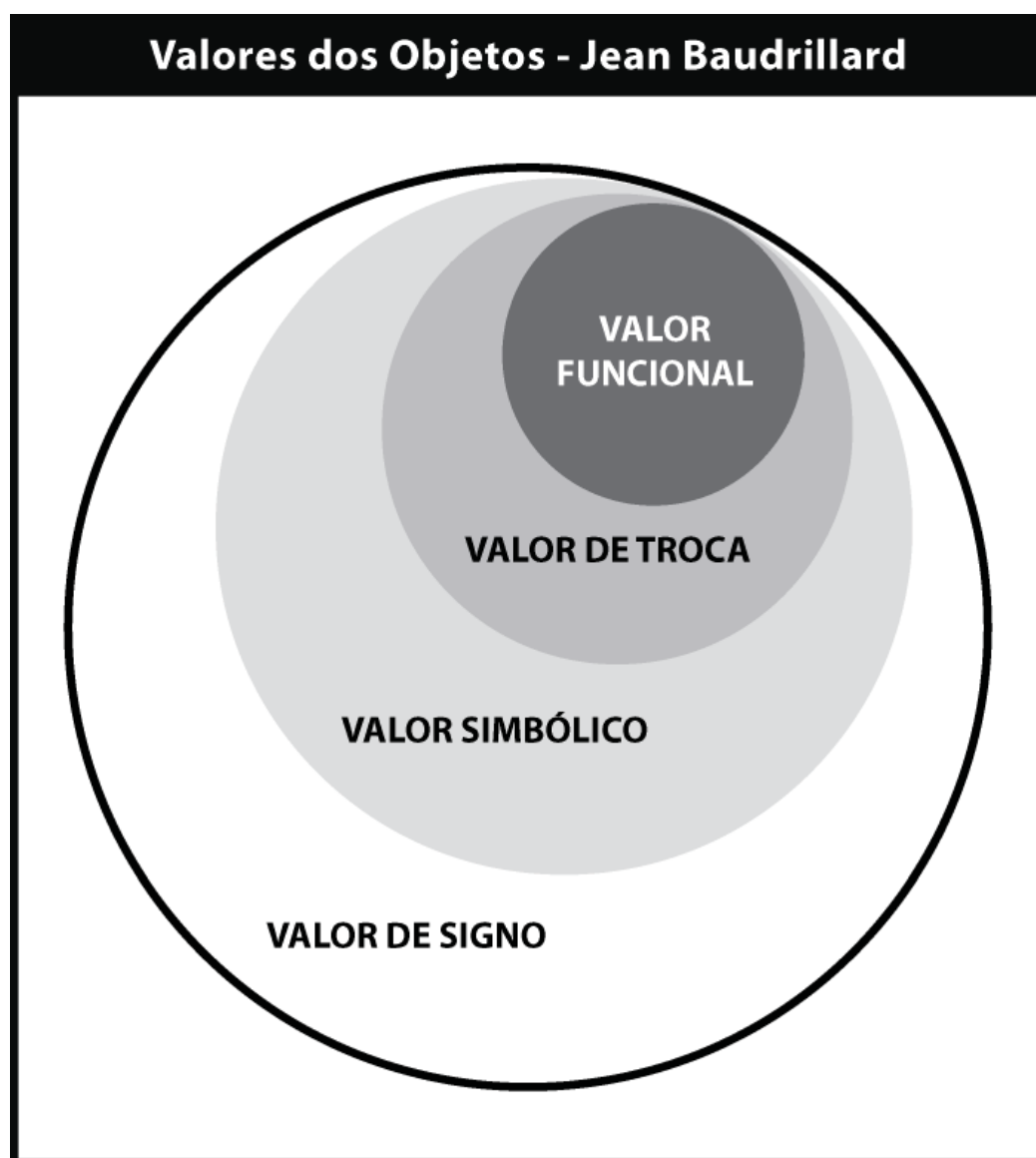


Fig. 20: Diagrama do subsistema dos Valores dos Objetos segundo Baudrillard.
Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Baudrillard (2008).

E como os *objetos únicos* deixaram de ter um valor *per se*, os signos vieram a substituir tal singularidade, prevalecendo sobre todos os níveis valor. O *sistema dos objetos*, portanto, é mais uma análise sobre o valor dos *signos* nas trocas humanas do que dos *objetos* em si, valor este que estaria criando novas estruturas que já ultrapassam, *silenciosamente*, qualquer conhecimento atual. Em entrevista à revista *Época*, Baudrillard esclarece este *silêncio* dos signos na seguinte questão:

ÉPOCA - A disseminação de signos a despeito dos objetos pode conduzir a civilização à renúncia do saber?

Baudrillard - Alguma coisa se perdeu no meio da história humana recente. O relativismo dos signos resultou em uma espécie de catástrofe simbólica. Amargamos hoje a morte da crítica e das categorias racionais. O pior é que não estamos preparados para enfrentar a nova situação. É necessário construir um pensamento que se organize por deslocamentos, um anti-sistema paradoxal e radicalmente reflexivo que dê conta do mundo sem preconceitos e sem nostalgia da verdade. A

questão agora é como podemos ser humanos perante a ascensão incontrolável da tecnologia (GIRON, 2003, p. 2).

Assim como Flusser, Baudrillard é frequentemente criticado ou mesmo ignorado no campo da Filosofia. Isso geralmente se deve ao argumento de que a postura do autor o coloca em oposição a si próprio (neste caso, a noção das *trocas simbólicas* em oposição ao método estruturalista), crítica esta também atribuída a outros pensadores enquadrados no *pós-estruturalismo*, como Michel Foucault e Gilles Deleuze. Contudo, o legado de Baudrillard é amplamente estudado e discutido no campo da Comunicação. No contexto nacional, destacam-se as produções do Dr. Juremir Machado da Silva, sócio fundador e membro do Conselho Científico da ABCiber (Associação Brasileira dos Pesquisadores em Cibercultura), além da já mencionada escritora Zulmira Ribeiro Tavares (tradutora de *O Sistema dos Objetos*), integrante do conselho da Cinemateca Brasileira.

Especificamente no campo do Design, entretanto, não encontramos nenhuma pesquisa estritamente focada na obra de Baudrillard, ainda que o autor seja mencionado em diversas publicações. Em Filho (2007), por exemplo, compreendemos que o Design é encarado por Baudrillard como sendo a imposição dos modelos que estruturam o valor dos signos, caracterizando-se assim pela redução e racionalização de elementos em signos. Moura (2005, p. 77) amplia esta concepção ao comentar que, na perspectiva de Baudrillard, “tudo pertence ao design, tudo é do seu pelouro, quer ele o assuma quer não”. Por sua vez, Roldo et. al. (2009) considera que, se o ser humano é objeto de manipulação emocional através dos signos (tal como descreve Baudrillard), o designer pode ser encarado como *mediador* entre as necessidades e os desejos das pessoas. Por fim, uma abordagem diferenciada é explorada por Ono (2009) que, ao recorrer às definições de Baudrillard para definir o consumo enquanto manipulação sistemática de signos, destaca a importância do Design como agente promotor de mudanças na cultura do consumo.

Na terceira e última etapa de nossa breve revisão acerca do Design enquanto objeto de estudo filosófico, partimos do pressuposto de que “existe uma crise profunda do Design”. É assim que Argan (1993, p. 251) – historiador, teórico da arte e ex-prefeito de Roma – inicia o capítulo *A Crise do Design* em seu livro *História da Arte como História da Cidade*. Antes de tudo, é necessário entendermos que a ideia de *história* não é, para Argan, apenas algo retrospectivo. É também prospectivo e teleológico, isto é, aponta para o futuro na medida em que a história é colocada em prática no ato de *projetar*. O conceito de *moral*, por exemplo, seria uma espécie de *projeto* da humanidade para a sua própria existência.

Em seu livro *Projeto e Destino* (2000), Argan contrapõe *destino* – aquilo sobre o qual o homem não tem controle – a *projeto*, isto é, toda tentativa humana de controlar conscientemente seu próprio futuro. Seguindo este raciocínio, projetar é uma tentativa de tomar as rédeas do destino. Seria então a crise no Design o destino que não conseguimos *projetar*?

Na realidade, a crise do Design estaria também relacionada com a ideia de *programação*. Ao contrário de projeto, a programação não envolve escolha ou decisão,

mas uma ordem preestabelecida, calculada e mecânica (ARGAN, 1993). A crise do Design, pois, se manifesta na crescente divergência entre *programação* e *projeto*. Frente às diversas contradições que surgem sucessivamente na sociedade, aos poucos estaríamos substituindo o pensamento *dialógico* do projeto (o diálogo entre passado e futuro) pelas soluções *dialéticas* da programação (a busca pela síntese), apagando da sociedade toda forma de existência histórica.

Deste modo, Argan enfatiza a natureza dialógica do pensamento ocidental contra a emergente *tríade* programática da sociedade capitalista. Esta estrutura sintética representaria o controle de uma determinada classe que, por sua vez, estaria no vértice de uma sociedade hierárquica. “A sociedade democrática é a que se *autoprojeta*, a sociedade absolutista é projetada por grupos de poder que se formam dentro dela por contradições não-resolvidas” (ARGAN, 1993, p. 253). Tal dinâmica se opõe ao eixo de toda a cultura ocidental que, segundo o autor, é estruturalmente *dualista*, isto é, está calcado na distinção, no paralelismo e no equilíbrio simétrico entre *sujeito* e *objeto*. Nesse dualismo, toda e qualquer realidade se torna *objeto* quando é pensada por um *sujeito*, adquirindo a singularidade deste sujeito.

Sendo o projeto um processo que atribui uma *finalidade* à existência humana, o Design é aquilo que promove a realidade ao grau de *objeto* que, por sua vez, manifesta concretamente a nossa finalidade existencial. As *cidades*, deste modo, estariam para a sociedade assim como o objeto está para o indivíduo. No entanto, o mundo moderno estaria deixando de ser um mundo de objetos e sujeitos, de coisas pensadas e pessoas pensantes. Sendo assim, “o mundo de amanhã poderia não ser mais um mundo de projetistas, mas um mundo de programados” (ARGAN, op. cit., p. 252).

Importante compreendermos que a crise do Design não deve ser dissociada de uma crise maior que envolve a arte, as classes sociais e as cidades. Retomando o fim do século XIX e o início do XX, o autor reconhece um movimento demasiado *objetificador* na história ocidental: do produto artesanal ao industrial, do interesse individual ao coletivo. Portanto, a crise provém justamente da máxima padronização do objeto, anulando-se assim o sujeito (que igualmente é padronizado). Escolas como a Bauhaus e a HfG-Ulm, neste sentido, não representaram uma corrente revolucionária como se pressupunha, mas somente reformista-progressista. No campo da arte, com as vanguardas modernistas, o próprio ato de criação se tornou objeto a ser vendido e consumido. Finalmente, “a cidade como entidade cultural foi sobrepujada pela cidade como instrumento político. A cidade-sociedade acabou substituída pela cidade-Estado” (ARGAN, op. cit., p. 257).

As primeiras teorias do Design, segundo Argan, tiveram como objetivo o *bem-estar* social. Isso já estaria ligado à crescente insatisfação de uma sociedade do *bem-estar*, do consumo exacerbado – uma sociedade irremediavelmente insatisfeita. Não se trata necessariamente da *cultura de massa*, que desde sempre foi motivada pela *novidade* e que, no entanto, não contradiz a padronização industrial. Trata-se, na verdade, da sobreposição *programada* do conforto à necessidade. A *integridade bauhausiana*, por exemplo, estava no objeto (cuja forma era entendida apenas com um elevado nível

cultural), não no sujeito. Por outro lado, a produção artística de Marcel Duchamp se ocupava apenas do sujeito, isto é, o objeto dependia exclusivamente de quem o consumia. Em uma terceira direção, o *styling* americano eliminou tanto o objeto quanto o sujeito em prol da publicidade, do efêmero, do *kitsch* industrial.

Fato é que Argan considera a crise do Design irreversível. Prova disso seriam os próprios produtos de design que, resumidos à mera informação, perderam o antigo *status* de objetos. Logo, não haveria mais um designer gráfico ou de produto, somente um designer de informações. O paradoxo é que o autor encara este novo papel social do Design como algo tão transformador e libertador quanto repressivo e alienante. Repressivo porque pode impedir a reflexão e o critério de escolha. Libertador porque agora o produto não é só um produto, mas também um instrumento de pensamento. “...é provável (...) que a estrutura geral da cultura esteja se transformando de *diacrônica*, como era na época do historicismo, em *sincrônica*, do que certamente resultará uma predominância dos fatores contingentes sobre os universais” (ARGAN, op. cit., p. 257).

Então a questão do fim *trágico* (no sentido de *sem solução*) que Argan atribui ao Design torna-se novamente ambígua: em um recorde *sincrônico* (o momento atual em que se encontra a sociedade), a crise do Design seria irremediável; mas sob um ponto de vista *diacrônico* (comparação de momentos históricos semelhantes), o Design pode ser encarado como oportunidade *tertium non datur*, isto é, pelo princípio da contradição. Pois enquanto oportunidade, o Design se torna uma atividade humana (e portanto indissociavelmente política) que começa e se sustenta em nosso *mal-estar* com relação aos nossos atos e com o mundo: se o Design é um projeto *fracassado*, todas as opções se apresentam e todos os horizontes são possíveis.

De todo modo, haveria uma urgência do Design em redefinir sua relação com a ciência, a economia, a política, etc. Pois ao organizar as informações e não apenas a forma e o espaço, o designer deverá também determinar o próprio tempo e, portanto, a nossa própria noção de *destino*. Mas como é possível projetar algo sobre o qual não temos controle? Com a *imaginação*. Para Argan, a imaginação é a faculdade que nos permite pensar em nós mesmos de forma diferente do que somos e, deste modo, propor uma finalidade além da situação presente. “O projeto não é mais do que (...) pôr em prática os progressos imaginados” (ARGAN, op. cit., p. 266). Não há como ter imaginação na *programação* (um cálculo matemático ou um desenho técnico, por exemplo) ou em qualquer conhecimento lógico-abstrato. Afinal, imaginar está diretamente ligado a uma *ideologia* (do grego *eidôlon*, de onde provém *imagem*) e, ao mesmo tempo, ao *fazer* (imagem-ação). Não há ação humana intencional sem ideologia, e quando a dinâmica imaginativa está envolvida, torna-se também uma atividade socialmente construtiva – um projeto libertador capaz de dar sentido ao sujeito e ao mundo que o cerca.

...sem a imaginação ninguém se salva, nem se perde, porque não pode haver vida moral. Até mesmo uma experiência superficial da comunicação de massa comprova que ela exerce sua influência sobre os instintos, e é justamente isso que procuram todos os que querem que o consumo não seja a resposta lógica a

uma necessidade, mas o desabafo de um instinto de violência, de posse, de distração (ARGAN, 1993, p. 266).

É possível notar que Argan não acusa os sistemas de comunicação de massa, pelo contrário, acredita que estes sistemas possam promover uma mudança qualitativa e substancial na estrutura da cultura – não obstante, seria precisamente este o grande desafio do Design na sociedade contemporânea. Embora o historiador seja mais conhecido no campo da História e Teoria da Arte, algumas de suas provocações já estavam no prólogo da edição castelhana do livro *Design Reconsiderado (El diseño industrial reconsiderado)* do professor e teórico Tomás Maldonado (1977). Argan é contundente nesta ocasião:

...o projeto do design industrial fracassou. [entre os motivos...] não foi explicitamente político (...), renunciou a inspiração e a substituiu pelo método, renunciou à escola e a substituiu pelo mercado. (...) posto que o design industrial é inconcebível fora do contexto político, parece provável que seu problema tenha que considerar-se como acabado (ARGAN in MALDONADO, 1977, p. 08-09).

Antes de encerrarmos este tópico, é pertinente mencionarmos que, no cenário científico-acadêmico nacional, grande parte das produções relacionadas à Argan provém do *Grupo de Pesquisa Modernismo e Discursos Utópicos*, coordenado pela Dra. Elisa de Souza Martinez (historiadora, crítica de arte e docente da Universidade de Brasília). Outro pesquisador de destaque nas publicações nacionais calcadas em Argan é o Dr. Luiz Renato Martins – crítico de arte e professor da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP).

Limitando-nos novamente ao perímetro nacional do Design, não encontramos nenhuma pesquisa direcionada especificamente à obra de Argan como objeto de estudo, embora muitas publicações mencionem o autor enquanto alicerce teórico. Atribuindo ao Design a característica própria do ser humano de adaptar o entorno (mundo circundante) a si próprio, Maciel (2008) recorre aos postulados de Argan sobre a importância da *imaginação* na produção de signos com os quais é possível reconstruir a *História*. Posteriormente, Maciel (2009) traz consigo novamente Argan para defender o Design como um método que compreende a si mesmo, correspondendo não apenas a exigência de um só indivíduo ou grupo social, mas da sociedade como um todo. Oliveira et. al. (2006), por sua vez, retoma a relação entre Design e cidade estabelecida por Argan para investigar a convergência entre Design, metrópole e intervenções públicas na transformação do território urbano. Por fim, Ferrara (2004, p. 51) nos explica qual a relação existente entre a crise do Design proclamada por Argan com a *crise de identidade* que perpassa o nosso campo: o Design “transforma-se em programa destinado a coordenar usos, valores e costumes (...), mas rouba [de si] a possibilidade de ser original e inventivo como marca e individualidade”.

3.2 | Síntese Reflexiva: Filosofia, Imagem e Design

Nesta etapa de nosso trabalho, retomaremos brevemente os conceitos e abordagens apresentadas no capítulo 3, “*Do lado de fora da Filosofia do Design*”, com o intuito de sugerir um pequeno panorama forâneo que venha a contribuir com a Filosofia do Design – não necessariamente enquanto disciplina ou campo de estudo, mas especialmente enquanto temática aberta a diferentes posturas e perspectivas. Ainda neste tópico, relataremos algumas pesquisas semelhantes com a proposta deste trabalho. Isso porque, embora não julguemos oportuno construir um terceiro *retrato filosófico* referente à produção nacional em Design, consideramos necessário não apenas identificar algumas das poucas *pontes* já construídas entre os Estudos do Imaginário e o Design, mas também sinalizar uma direção que possa demarcar a singularidade da presente pesquisa. Nossa intenção aqui é, portanto, esclarecer a especificidade do estudo filosófico sobre o Design a fim de deixarmos bem estabelecido que, embora o método por nós adotado provenha de uma proposta *meta-teórica* do Design, o caminho pelo qual transitaremos daqui em diante tangencia as *paisagens* da Filosofia.

A problemática analisada por Flusser, Baudrillard e Argan implica, desde logo, assumir que o *pensar* e o *fazer design* não repousa apenas sobre o projeto e o objeto projetado, mas antes sobre o próprio *mundo*. Trata-se, não obstante, da premissa inicial e primordial para a compreensão de nossa pesquisa como um todo, isto é, o entendimento do *mundo* como *projeto-limite* do Design. Cada uma das disciplinas do Design pode estudar tanto o *projetar* em si quanto suas múltiplas possibilidades e expressões. A abordagem filosófica, contudo, é ao mesmo tempo específica e abrangente ao distinguir-se das preocupações recorrentes que delimitam o nosso campo e, respectivamente, ao flexibilizar e enriquecer as *fronteiras* do mesmo. Evidentemente, o Design enquanto objeto de estudo pode ser explorado por todas as ciências humanas, cada qual a partir do que lhe é próprio. Por sua vez, as perspectivas de Flusser, Baudrillard e Argan são particulares, mas necessárias para permitir outros acessos – sobretudo aqueles aos quais assistimos –, pois evitam os desvios causados por uma compreensão filosófica insuficiente acerca do Design e de suas manifestações ou linguagens. Procederemos, deste modo, por via de exclusão, indicando apenas suas semelhanças e aproximações para distinguirmos o enfoque a ser explorado adiante em nosso trabalho.

Para Baudrillard (2008), é próprio do ser humano fabricar objetos para dar um sentido a si perante o mundo. Logo, para compreendermos a nós mesmos, é preciso analisar os objetos e as relações que temos para com eles. Retomando Flusser, atribuímos uma função e um significado ao mundo na medida em que transformamos nossas relações com o nosso entorno. Mas o *designer* é alguém que, além disso, “deduz e maneja eternidades” (FLUSSER, 2007b, p. 191) por possuir um “*olho-sentinela* [que] olha para o longe, em direção à eternidade” (FLUSSER, op. cit., p. 188). De modo semelhante, Argan considera o Design como uma tentativa do homem em tomar as rédeas de seu próprio destino, tarefa esta que exige *imaginação* – aquilo que para Flusser (1985, p. 7)

se define como “a capacidade de fazer e decifrar imagens”. A imagem, pois, representa o nosso artifício para decodificar e reinterpretar o mundo a nossa volta, sendo por isso a *matéria-prima* do conhecer, do saber, do prazer, da vida, etc. É este o raciocínio que permeia o termo *mundo codificado*: “Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas ao fazê-lo, interpõem-se entre o mundo e o homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passaram a ser *biombos*” (FLUSSER, op. cit., p. 9). A natureza cada vez mais objetiva (e não subjetiva) das imagens (sobretudo das *imagens técnicas*) faz com que as encaremos “como se fossem janelas, e não imagens” (FLUSSER, op. cit., p. 14). Se por um lado isso faz com que elas deixem de *representar* o mundo, por outro lado isso nos permite construir novos mundos – para Argan (1993), é a liberdade que temos em pensar de forma diferente para propormos uma finalidade além daquela já existente.

De modo geral, podemos delinear os seguintes pressupostos em comum entre os três pensadores apresentados: o Design é considerado uma atividade essencialmente humana de dar sentido ao mundo; isso ocorre na medida em que *mediamos* nossa própria relação com o mundo através de imagens e objetos; trata-se de um ato *prospectivo*, isto é, voltado para uma finalidade que possa guiar o nosso futuro; no entanto, o que outrora tinha a função de *mediar* a realidade passa então a substituí-la, atribuindo ao Design grande responsabilidade sobre o direcionamento do mundo. Se Flusser aponta para um futuro onde a *imagem técnica* predomina, Baudrillard sugere o mecanismo *imagem-simulação* (implantado nos signos por ocasião do consumo) como modelo de uma nova realidade – ou de uma *hiper-realidade*. “É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território – precessão dos simulacros” (BAUDRILLARD, 1991, p. 8). Deste modo, tanto em Flusser quanto em Baudrillard é possível vislumbrarmos uma dimensão crescente da simulação da realidade sobrepondo-se à própria realidade. Seja através da *imagem técnica* ou dos *signos*, estaríamos recodificando o tempo e o espaço ao abstrairmos tais dimensões por um processo de “industrialização do imaginário”. Deduzir que isso é bom ou ruim demandaria uma análise mais aprofundada sobre as obras em questão; o fato é que imagem e mundo se tornaram indistinguíveis entre si. Flusser procura ilustrar este fenômeno com a metáfora do *Tratactus* – a pequena casa de Wittgenstein localizada na periferia do *universo dos textos*.

...se entrarmos nesta casa, nota-se imediatamente que aqui não se trata da realidade, pelo contrário: reflete-se a realidade. (...) Assim, a casa, em todos os seus cantos e juntas, está protegida, blindada e inexpugnável. Contudo, exatamente por esse motivo, corre o risco de desabar e desaparecer sem deixar rastro, está condenada desde o início. (...) E quem entrar na casinha de Wittgenstein pode apreender naquele lugar improvável uma ponta do inefável? Sobre o que não podemos falar, devemos calar-nos (FLUSSER, 2010, p. 81-83).

Entendemos que na casinha de Wittgenstein reside aquilo que torna coerente o discurso que há por detrás de nossa relação com o mundo, isto é, aquilo que dá sentido

à nossa relação imediata com as coisas (materiais ou imateriais, objetos ou pessoas). O paradoxo é que, segundo Baudrillard (2008), o próprio sentido existente por detrás de nossa relação com o mundo se auto-consome: uma ideia abstrata (imagem/signo) se materializa em algo ou alguém, anulando-se e renascendo ao mesmo tempo. Isso porque não mais projetamos as *coisas*, mas sim as *ideias*. Logo, o que sustenta a casa de Wittgenstein é o *vazio* de nunca conseguirmos materializar uma *ideia* por completo. “Não poderia o céu sob a catedral ser o mesmo buraco negro do abismo debaixo da pequena casa? Não poderia a casinha de Wittgenstein ser a catedral do presente?” (FLUSSER, 2010, p. 82). Isso nos leva a compreender o Design em uma abordagem de realidades complexas, inter-relacionadas e ao mesmo tempo determinantes: a do sujeito, a do objeto e a da imagem.

Enquanto ideias, o *amor*, a *redenção divina* e a *revolução*, por exemplo, serão eternamente imagens a serem *projetadas*, do mesmo modo que a imagem de *morte* se projeta pela imagem de *vida* (e vice-versa). Embora qualquer materialidade se desfaça frente à fugacidade das imagens, este mecanismo não nos torna menos humanos – pelo contrário, diferenciamo-nos uns dos outros com aquilo que imaginamos, projetamos e consumimos, como se o *pensar* e o *fazer design* fossem *álibis* de nossa individualidade.

Neste sentido, e em última análise, não há mais uma necessidade *real* que norteie um projeto de Design, exceto aquela necessidade irreprimível e inatingível do ser humano em dar sentido a si mesmo. Em outras palavras, o próprio Design configura uma ideia que nada mais tem a ver com solução de problemas ou satisfação de necessidades, nem mesmo com o princípio da realidade. Trata-se, na esteira de Baudrillard (2008), de uma *frustração* existencial que confere existência à hiper-realidade, isto é, um desejo que temos em fazer da realidade algo mais real do ela é. Esta nova *razão de viver*, por conseguinte, torna-se demasiado vazia na medida em que é simultaneamente retomada e abolida em nossos sucessivos projetos e projeções de imagens – enfim, nossa recodificação do mundo.

De fato, por mais incisivos que Flusser, Baudrillard e Argan sejam em suas obras, é muito arriscado reduzi-los a qualquer julgamento como, por exemplo, “pessimistas” ou “otimistas” – o que seria completamente indiferente ao nosso trabalho. Em nosso entendimento, uma característica comum aos três pensadores não é tanto uma ruptura com o Design quanto uma *ultrapassagem*. Não por acaso, o ponto de encontro do *lado de fora* com o *lado de dentro* da Filosofia do Design talvez seja este *tom* de contestação a favor de uma reaproximação do Design com sua própria natureza humana. Afinal, o Design é encarado como um artifício sem o qual não é possível resgatar a humanidade até então reprimida por este mesmo artifício. Assim, a ausência e o vazio que o Design pressupõe se manifestam como condições naturais e libertadoras, mostrando-nos que a decodificação do mundo é tão verdadeira (ou simulada) quanto o próprio mundo.

De certo modo, essa concepção alinha-se com o caráter de *novidade* (de não-rotina) que Love (2002) atribui ao Design, sobretudo pela intencionalidade intrínseca envolvida nesta atividade. Alinha-se também com a própria etimologia do termo “designar” (do

latim *designare*): “determinar, inventar, ou figurar aquilo que *não é*, para que *seja* e venha a *ter/ser*” (MOURA, 2005, p. 74). Contudo, se outrora somente as *coisas* pareciam constituir a verdadeira alteridade que nos distingue do mundo *real* e *concreto*, a técnica tem diluído contínua e progressivamente esta fronteira entre sujeito e objeto, partindo de uma *objetificação* humana para uma *humanização* do objeto. Conforme Moura (idem) bem observa, os velhos dualismos epistemológicos como sujeito-objeto, matéria-forma, crença-verdade, entre outros, tornam-se *simbiose* quando pretendemos redesenhar, aperfeiçoar, renovar e reinventar o mundo, a vida e a nós mesmos.

Este carácter expansivo e imperativo que se revela característico da natureza do *design* é uma das razões pelas quais ele dá corpo a algumas das questões mais prementes da cultura contemporânea, (...) um universo inteiramente intencionado, concebido e desenhado pelo ser humano, mais que nunca entendido como artífice e ser de cultura. As possibilidades atuais do agir humano sobre todas as coisas, nomeadamente sobre a vida e sobre si mesmo, associadas a uma crença crescente no seu poder criativo, fundamentam a ideia de uma nova ontologia, inscrita num modo de ser integralmente intencionado por este *Homo* simultaneamente *sapiens*, *faber* e *sens*.

Mais que transcender a natureza, a proposta da técnica vai no sentido de a *mimetizar* tão radicalmente que, no limite, toda a mediação seria dispensada. (...) Design significa não só intencionar, visar segundo um plano, mas também esboçar com sucesso uma simulação de algo sobre o qual possuímos um conjunto de intenções (MOURA, 2005, p. 77).

Dando continuidade a esta breve reflexão, devemos sublinhar que a abordagem de Flusser, Baudrillard e Argan desemboca inevitavelmente na questão da imagem, imaginação e imaginário. Independente da postura epistemológica adotada, a imagem, que por definição não é a coisa em si, nunca é uma realidade simples de se compreender. Os autores mencionados acabam manifestando certo *hábito semiótico* na medida em que encaram e classificam a imagem tal qual os linguistas (de modo mais rigoroso) fazem com a *língua*, isto é, decompondo-a em elementos constitutivos no intuito de analisar e fazer uso dela de maneira mais sistemática. No entanto, conforme detalharemos a seguir, aqueles que seguem os denominados Estudos do Imaginário estão menos preocupados em *ler* ou *sistematizar* a imagem do que em compreender o sentido dela enquanto expressão e manifestação simbólicas.

Para José Teixeira Coelho Netto (*apud* BARROS, 2005), reconhecido pesquisador em Semiótica, os Estudos do Imaginário servem como uma espécie de combustível para se chegar a outro lugar, isto é, uma tentativa marginal de *reencantar* um mundo que está perdendo seus encantos. Embora as tradições semiótica e estruturalista também explorem o ponto de vista simbólico (a exemplo de Baudrillard, seguindo o legado de Roland Barthes), elas raramente se preocupam com um sentido imagético que fuja, escape ou resista à lógica de um determinado sistema construído. Em contraposição, este sentido que permanece oculto, ao menos inatingível de maneira objetiva, é justamente

o ponto de partida para os Estudos do Imaginário: assumir o *desconhecido* como sendo aquilo que atua nos *bastidores* da realidade.

Dentre os pesquisadores nacionais que já investigaram o Design sob a ótica dos Estudos do Imaginário, Peres et. al. (2006), interessada em “outras formas de ensinar design”, procura desvendar novas possibilidades para a formação do designer através da *imaginação simbólica*. Seguindo semelhante propósito, Assunção (2004) recorre à *imaginação criadora* de Gaston Bachelard, à *antropologia do imaginário* de Gilbert Durand e a *razão sensível* de Michel Maffesoli para propor um novo olhar sobre o método na ação projetual em Design. Partindo para o tema da autoria e alteridade, Weymar (2009) apoia-se nos pressupostos teóricos de Michel Maffesoli para distinguir estilo individual e imaginário coletivo no processo de criação em Design Gráfico. Sob a mesma fundamentação bibliográfica, Held (2005) discute sobre a questão *presenteísta* no processo de criação e produção de imagens no contexto do Design pós-moderno. Finalmente, ao correlacionar a perspectiva de Flusser e Baudrillard com a noção de *devaneio poético* de Gaston Bachelard, Praude (2009) reflete sobre o processo criativo envolvido na arte computacional.

Aproximando-se mais da abordagem específica de nosso trabalho, Lima (2004) contrapõe a perspectiva mítica/simbólica de Carl Gustav Jung e Gaston Bachelard à perspectiva semiótica de Peirce e Saussure, traçando entre opostos aquilo que a autora denomina “fonemas da criação”. Seguindo a temática do pensamento criativo, Pombo e Tschimmel (2005) investigam a dicotomia entre *planejamento* e *acaso* no processo de Design através do conceito *sapiens-demens* (conhecimento-imaginação) proposto por Edgar Morin. Por fim, Pinheiro e Pantaleão (2009) mencionam as duas últimas autoras para salientar, com a abordagem de Carl Gustav Jung e Fritjof Capra, a relevância da *intuição* e do *acaso* no processo criativo em Arte e Design.

No entanto, é definitivamente com a perspectiva junguiana pela qual Mizanzuk (2007, 2009) encara o Design que nossa abordagem mais se aproxima. Para apresentarmos sucintamente a proposta do autor, julgamos necessário antecipar alguns dos conceitos que serão aprofundados mais adiante em nosso trabalho. O primeiro deles é aquilo que Jung denomina “inconsciente coletivo”: intrigado com o fato de seus pacientes relatarem sonhos muito semelhantes a mitos de culturas distantes (e, muitas vezes, já extintas), Jung supõe a existência de uma espécie de *memória coletiva* da humanidade. Trata-se de uma parte do ser humano que seria *atemporal* (não-provisório) e muito semelhante entre as pessoas, contendo aquilo que Jung designa por “arquétipos”. Em poucas palavras, arquétipos seriam estruturas vazias ou padrões imutáveis que, ao se encontrarem com uma determinada cultura, manifestam-se através dos “símbolos” que, em sua vez, são experiências *arquetípicas* que constroem a ponte entre o inconsciente e o consciente. O “mito” seria então a organização narrativa destes símbolos em uma unidade entre o indivíduo, o coletivo e o próprio mundo. É assim que Jung justifica, por exemplo, o fato de alguns temas se repetirem frequentemente em diversas crenças, mitos e sonhos, especialmente entre culturas que nunca tiveram contato entre si. Se

o *símbolo* é a expressão ou manifestação da estrutura de um *arquétipo*, então podem existir inúmeros símbolos para um mesmo arquétipo, assim como diversos mitos em uma mesma cultura. Relacionando estes conceitos com o campo do Design, Mizanzuk (2009) nos mostra que vivemos em tempos carentes de um “mito central”, sendo responsabilidade do designer a criação de imagens e objetos potencialmente simbólicos:

O designer é um agente simbólico, um tradutor do mundo. (...) é ele quem faz a ligação do mundo material com o mundo das ideias, das inspirações – o mundo arquetípico (...) Tais tarefas são de cunho metafísico, pois ligam-se com elementos não mensuráveis que buscam uma forma de universalidade. Apesar de isso ser alvo de críticas fortemente materialistas, visando ser mais *científicas* ou *racionais*, seria ingenuidade não vermos que os limites do Design ultrapassam o próprio campo do racional. O mapeamento de tais influências extra-racionais é um grande mistério para qualquer teórico do campo (vide as incontáveis teorias psicológicas que debatem entre si), mas, talvez, tal mapeamento pode ser melhor realizável dentro da perspectiva ontológica do Design (MIZANZUK, 2009, p. 89).

Esta *perspectiva ontológica* se contrapõe à *perspectiva histórica* do Design (como algo proveniente das revoluções industriais) na medida em que Mizanzuk encara o próprio Design como sendo um arquétipo (a saber, o arquétipo *faber*). Trata-se da concepção do Design como algo que é inerente ao homem e que, por ser atemporal, antecede a própria cultura. Tal abordagem esclarece a proposta do “designer alquimista” (MIZANZUK, 2007) que, em linhas gerais, representa o processo de *pós-conceituação* no Design: fundamentar o conceito depois da criação em si, como se o designer já soubesse como será o seu trabalho antes mesmo de começá-lo. A analogia da pós-conceituação com o processo alquímico se deve, do mesmo modo como elabora a psicologia junguiana, ao processo de *conscientização* e *transformação* dos conteúdos arquetípicos que estão *presos* em nosso inconsciente.

Retomando os objetivos de nossa pesquisa, o que tentaremos propor na sequência é uma abordagem filosófica do Design calcada nos pressupostos do Imaginário, especificamente na perspectiva junguiana, como uma *alternativa* aos modelos existentes. Julgamos ainda oportuno pontuarmos desde já algumas diferenças e semelhanças entre a nossa pesquisa e a proposta de Mizanzuk. Em primeiro lugar, seguiremos aquele mesmo ponto de vista ontológico de considerar o Design como independente das revoluções industriais, isto é, como uma singularidade humana. Contudo, evitaremos encarar o Design como sendo um arquétipo – ao invés disso, consideraremos o Design como uma função discursiva de *articulação* entre o âmbito subjetivo e o intersubjetivo. Logo, também não contemplaremos o designer exatamente como um *agente simbólico* que produz símbolos em uma determinada cultura, mas sim como *reagente*, precisamente um *articulador simbólico* que, ao invés de produzir símbolos, redireciona experiências simbólicas. Para isso, nosso enfoque não será em mitos ou estudos culturais, mas na ideia de *símbolo* e *sincronicidade* que constituem conceitos necessários para que a ação

da articulação simbólica seja compreendida.

Por fim, mesmo com enfoques distintos, nossa proposta ainda em muito se assemelha com a iniciativa de Mizanzuk no seguinte ponto: acreditamos que a abordagem junguiana enriquece o estudo em Design. Particularmente, o presente trabalho parte do pressuposto de que a perspectiva junguiana oferece um amplo leque de subsídios teóricos e filosóficos que, mais do que em qualquer teoria estudada em nosso campo, evidenciam e acentuam a relação entre o homem e suas próprias emoções, contradições, ambiguidades e, sobretudo, sua capacidade simultaneamente subjetiva e comunicativa de imaginar e conceber.

Assim sendo, a próxima etapa deste trabalho nos convida a conhecer não apenas os estudos do Imaginário e a abordagem junguiana, mas especialmente a *experiência simbólica* como um novo viés para compreendermos a relação entre nós e o mundo. Distanciando-nos um pouco mais do campo do Design, levaremos conosco a hipótese da articulação simbólica como sendo uma possível contribuição à Filosofia do Design. Pois se a teoria junguiana continua influenciando significativamente o pensamento contemporâneo⁸, acreditamos que este seja um caminho promissor para nossa pesquisa e para estudos e práticas posteriores.

8. Cf. BARRETO, 2008.

REFERÊNCIAS DA PARTE 02: O PARADIGMA DE UMA FILOSOFIA DO DESIGN

- AMABILE, T. M. **The Social Psychology of Creativity**. Springer-Verlag, New York, 1983.
- ARGAN, G. C. **História da Arte como História da Cidade**. Trad. Pier Luigi Cabra. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- _____. **Projeto e Destino**. Trad. Marcos Bagno. São Paulo: Editora Ática, 2000.
- ALEXANDER, C. **Notes on the Synthesis of Form**. Harvard University Press, Cambridge, MA, 1964.
- _____. The state of the art in design methods. In: **DMG Newsletter**, v. 5, n. 3, 1971, p. 3-7.
- ARCHER, L. B. **Systematic Method for Designers**. The Design Council, London, 1965.
- _____. Whatever became of design methodology? In: **Design Studies**, v. 1, n. 1, 1979, p. 17-20.
- ASIMOW, M. **Introduction to Design**. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ, 1962.
- ASSUNÇÃO, A. V. **Por uma razão sensível: o método e a imaginação criadora no design industrial**. Dissertação de mestrado orientada por Lúcia Maria Vaz Peres. Pelotas: PPGE / FaE – UFPel, 2004.
- BALJON, C. J. History of history and canons of design. In: **Design Studies**, v. 23, 2002, p. 333-343.
- BAMFORD, G. From analysis/synthesis to conjecture/analysis: a review of Karl Popper's influence on design methodology in architecture. In: **Design Studies**, v. 23, 2002, p. 245-261.
- BARRETO, M. H. **Símbolo e sabedoria prática: C. G. Jung e o mal-estar da modernidade**. São Paulo: Edições Loyola, 2008.
- BARROS, E. P. **Entrevista com Teixeira Coelho: imaginário é vista lateral**. Imaginalis: Grupo de Estudos sobre Comunicação e Imaginário, 2005. Disponível em: <<http://www.imaginalis.pro.br/cms/arquivos/1269540056.pdf>>. Acesso em 10 abr. 2010.
- BATLICKOVA, E. **A época brasileira de Vilém Flusser**. São Paulo: Annablume, 2010.
- BAUDRILLARD, J. **The Mirror of Production**. Trans. Mark Poster. New York: Telos Press, 1975.
- _____. **Simulacros e simulações**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- _____. **Symbolic Exchange and Death**. London: Sage, 1993.
- _____. **O Sistema dos Objetos**. Trad. Zulmira Ribeiro Tavares. 5. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- BESTELIUS, I.; DOEVENDANS, K. Planning, design and the post-modernity of cities. In: **Design Studies**, v. 23, 2002, p. 233-244.
- BOMFIM, G. A.; ROSSI, L. M. Moderno e pós-moderno, a controvérsia. In: **Design & Interiores**, São Paulo, n. 19, p. 20-26, jun./jul. 1990.
- BOMFIM, G. A. Sobre a Possibilidade de uma Teoria do Design. In: **Estudos em Design e Anais P&D Design**, a. II, v. II. Rio de Janeiro: Associação de Ensino em Design do

Brasil (AEND-BR), nov. 1994a, p. 15-22.

- _____. Teoria ou senso comum? In: **Design & Interiores**, São Paulo, n. 42, p. 104-105, 1994b.
- BONSIEPE, G. Visuality | Discursivity. In: **Conference at Jan van Eyck Academy**. Maastrich: Jan Van Eyck Academy, 1997, p. 01-12.
- BROADBENT, G.; WARD, A. (orgs.) **Design Methods in Architecture**. Lund Humphries, London, 1969.
- BROADBENT, G. Design and Theory Building. In: CROSS, N. (ed.) **Developments in Design Methodology**. John Wiley, UK, 1984.
- BUCCIARELLI, L. L. Between thought and object in engineering design. In: **Design Studies**, v. 23, 2002, p. 219-231.
- BÜRDEK, B. E. **Diseño: história, teoria y practica del diseño industrial**. Barcelona: G. Gili, 1994.
- CALVERA, A. Treinando pesquisadores para o Design: algumas considerações e muitas preocupações acadêmicas. In: **Revista Design em Foco**, v. III, n. 001. Salvador: Universidade do Estado da Bahia, janeiro-junho 2006, p. 97-120.
- CNPQ. **Tabela de Áreas do Conhecimento**. Comissão de Avaliação da Plataforma Lattes, julho de 2005. Acesso em 10 abr. 2010. Disponível em: <http://www.fflch.usp.br/da/arquivos/graduacao/bolsas/pibic-2009-2010/pibic_areas.pdf>.
- COSTA, N. Terapia Analítico-comportamental. In: **Dos Fundamentos Filosóficos à Relação com o Modelo Cognitivista**. Santo André: ESETec, 2002, p. 1-8.
- COYNE, R. D. Objectivity and the design process environment and planning B. In: **Planning and Design**, v. 19, 1990, p. 361-371.
- COYNE, R. D.; SNODGRASS, A. Is designing mysterious? Challenging the dual knowledge thesis. In: **Design Studies**, v. 12, n. 3, 1991, p. 124-131.
- COYNE, R.; PARK, H.; WISZNIEWSKI, D. Design devices: digital drawing and the pursuit of difference. In: **Design Studies**, v. 23, 2002, p. 263-286.
- CROSS, N. (ed.) **Developments in Design Methodology**. John Wiley, UK, 1984.
- _____. **Engineering Design Methods**. John Wiley & Sons Ltd, Chichester, 1989.
- _____. Science and design methodology: a review. In: **Research in Engineering Design**, v. 5, 1993, p. 63-69.
- _____. **Designerly Ways of Knowing**. Springer-Verlag, London, 2006.
- _____. Editorial: Forty years of design research. In: **Design Studies**, 28, jan. 2007, p. 1-4.
- DALEY, J. Design creativity and the understanding of objects. In: **Design Studies**, v. 3, n. 3, 1982, p. 133-137.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O que é filosofia?** 2. ed. Trad. Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Munoz. In: Coleção Trans. São Paulo: Editora 34, 2004.
- DEMING, W. E. **Out of the Crisis. Quality, Productivity and Competitive Position**. Cambridge University Press, Cambridge, 1986.

- DESIGN RESEARCH SOCIETY. First announcement Design Research Society international conference common ground. In: **Design Research News**, v. 6, n. 3, 2001.
- DILNOT, C. Design as a socially significant activity: an introduction. In: **Design Studies**, v. 3, n. 3, 1982, p. 139–146.
- _____. The Science of Uncertainty: The Potential Contribution of Design to Knowledge. In: **Proceedings of the Doctoral Education in Design Conference**. Ohio: Ohio State University Press, 1998.
- DIXON, J. R. On a research methodology towards a scientific theory of design. In: NEWSOME, S. L.; SPILLERS, W. R.; FINGER, S. (eds.) **Design Theory '88**. Springer-Verlag, Berlin, 1988.
- EDER, W. E. Definitions and methodologies. In: GREGORY, S. A. (ed.) **The design method**. Butterworths, London, 1966, p. 19–31.
- _____. Report on workshop W3. In: HUBKA, V.; EDER, W. E. (eds.) **Schriftenreihe WDK 7 Results of ICED 81**. Rome, Heurista, Zurich, 1981.
- FERRARA, L. A. Do desenho ao design: um percurso semiótico? In: **Galáxia**, n. 7. São Paulo: PUC-SP, abril de 2004, p. 49-58.
- FILHO, C. S. D. Design numa perspectiva cultural. In: **Anais do III ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura**. Salvador: Faculdade de Comunicação/UFBA, maio de 2007. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/enecult2007/ClovisdosSantosDiasFilho.pdf>>. Acesso em 10 mar. 2011.
- FLUSSER, V. **Filosofia da Caixa Preta – Ensaio para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Hucitec, 1985.
- _____. **The Shape of Things: A Philosophy of Design**. London: Reaktion Books, 1999.
- _____. **Writings**. Org. Andreas Ströhl. Minnesota: Univ. Minnesota Press, 2002.
- _____. **Língua e Realidade**. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2007a.
- _____. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Org. Rafael Cardoso. Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007b.
- _____. **Uma Filosofia do Design: A Forma das Coisas**. Trad. Sandra Escobar. Lisboa: Rológio D'Água, 2010.
- FONTOURA, A. M. **As manifestações pós-modernistas no desenho industrial e suas repercussões no ensino do projeto de produto**. Dissertação de Mestrado, Curso de Pós-Graduação em Educação – Pedagogia Universitária. Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, jun. 1997.
- FRENCH, M. J. **Conceptual Design for Engineers**. The Design Council, London, 1985.
- FRIEDMAN, K. Design Knowledge: Context, Content and Continuity. In: **Proceedings of the Conference Doctoral Education in Design: Foundations for the Future** (eds. D. Durling and K. Friedman). Staffordshire University Press, U.K., 2000.
- _____. Theory construction in design research: criteria: approaches, and

methods. In: **Design Studies**, 24, 2003, p. 507-522.

- GALLE, P. Design as intentional action: a conceptual analysis. In: **Design Studies**, v. 20, n. 1, 1999, p. 57-82.
- _____. Call for papers: Special issue on the philosophy of design. In: **Design Studies**, v. 21, 2000, p. 607-610.
- _____. Philosophy of design: an editorial introduction. In: **Design Studies**, v. 23, n. 3, 2002, p. 211-218.
- _____. Candidate worldviews for design theory. In: **Design Studies**, v. 29, n. 3, 2008, p. 267-303.
- GERO, J. S. **Research methods for design science research: computational and cognitive approaches**. Sydney: University of Sydney, 2000.
- GIRON, L. A. "Jean Baudrillard: a verdade oblíqua". In: **Revista Época**, n. 264. São Paulo: ed. Globo, 07 jun. 2003. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI37985-15220,00-A+VERDADE+OBLIQUA.html>>. Acesso em 19 mar. 2011.
- GLEGG, G. L. **The Design of Design**. The University Press, Cambridge, UK, 1971.
- GOGGANS, P. How not to have an ontology of physical objects. In: **Philosophical Studies**, v. 94, 1999, p 295-308.
- GOLDSCHMIDT, G. On visual thinking: the vis kids of architecture. In: **Design Studies**, v. 15, n. 2, 1994, p. 158-174.
- GORDON, W. J. J. **Synectics**. Harper & Row, New York, 1961.
- GREGORY, S. A. (org.) **The Design Method**. Butterworth Press, London, 1966.
- GROPIUS, W. **Bauhaus: novarquitectura**. São Paulo : Perspectiva, 1988.
- HELD, M. S. B. de. A imagem na pós-modernidade: Reflexões. In: **Comunicarte**, v. 24, n. 30, 2005, p. 121-126.
- HORST, R. The state of the art in design methods. In: **Design Research and Methods - Design Methods and Theories**, v. 7, n. 2, 1973, p. 143-147.
- HOUKES, W.; VERMAAS, P. E.; DORST, K.; DE VRIES, M. J. Design and use as plans: an action-theoretical account. In: **Design Studies**, v. 23, 2002, p. 303-320.
- HUBKA, V. **Principles of Engineering Design**. Butterworth Scientific Press, Guildford, 1982.
- HUBKA, V.; EDER, W. E. **Theory of Technical Systems**. Springer-Verlag, Berlin, 1988.
- _____. Design knowledge: theory in support of practice. In: **Journal of Engineering Design**, v. 1, 1990, p. 97-108.
- JONES, J. C. **Design Methods**. John Wiley & Sons Ltd, Chichester, 1970.
- _____. **Design Theory**. London: David Fulton Publishers, 1992.
- KUHN, T. **A estrutura das revoluções científicas**. 10. ed. Tradução de Beatriz Vianna Boeira. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- KRAUSE, G. B. **A dúvida de Flusser: filosofia e literatura**. São Paulo: Globo, 2002.
- KRAUSE, G. B.; MENDES, R. (orgs.) **Vilém Flusser no Brasil**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2000.

- KROES, P. Design methodology and the nature of technical artefacts. In: **Design Studies**, v. 23, 2002, p. 287-302.
- LAWSON, B. How Designers Think. In: **The Design Process Demystified**. Architectural Press, Oxford, Elsevier, 1980.
- LIDDAMENT, T. The computationalist paradigm in design research. In: **Design Studies**, v. 20, n. 1, 1999, p. 41-56.
- LIMA, P. C. Fonemas da criação: uma doce investigação semiótica dos começos. In: **BOCC – Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**, v. 03, p. 01-12, 2008. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/lima-patricia-fonemas-criacao.pdf>>. Acesso em 10 abr. 2010.
- LÖBACH, B. **Design industrial: bases para a configuração de produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.
- LOVE, T. **Environmental and Ethical Factors in Engineering Design Theory: a Post positivist Approach**. Praxis Education, Perth, Western Australia, 1998.
- _____. Philosophy of Design: A Meta-theoretical Structure for Design Theory. In: **Design Studies**, 21, 2000, p. 293-313.
- _____. Educating those involved in changing human futures: a more coherent programme for design education. In: SWANN, C.; YOUNG, E. (eds.) **Re-inventing design education in the university**. School of Design, Curtin University of Technology, Perth, 2001, p. 242-248.
- _____. Constructing a coherent cross-disciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues. In: **Design Studies**, 23, 2002, p. 345-361.
- MACHADO, A. Repensando Flusser e as imagens técnicas. In: **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereses**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2002.
- MACIEL, M. A. E. O feitiço do design. In: **Trabalho Necessário** (Periódico Online), v. 6, n. 7, 2008. Disponível em: <<http://www.uff.br/trabalhonecessario/TN07%20MACIEL,%20M.%20A.E.pdf>>. Acesso em 10 mar. 2011.
- _____. ‘Designers’, sujeitos projetivos ou programados? In: **Revista Sinais Sociais**, v. 3, p. 150-185, 2009.
- MALDONADO, T. **El diseño industrial reconsiderado**. Barcelona: Gustavo Gili, 1977.
- MARGOLIN, V. Design history or design studies: subject matter and methods. In: **Design Studies**, v. 13, n. 2, 1992, p. 104-116.
- MENDES, R. **Vilém Flusser: uma história do diabo**. São Paulo: Edusp, 2001.
- MIZANZUK, I. A. O Designer Alquimista: como a psicologia junguiana pode explicar processos de conceituação no design. In: **Revista abcDesign**, n. 20. Curitiba: Infolio Editorial/Maxigráfica, Jun. 2007.
- _____. O Conceito do Design na época de sua indeterminação epistemológica. In: **Anais do V Congresso Internacional de Pesquisa em Design**. Bauru: FAAC – UNESP, 10-12 out. 2009, pp. 84-90.
- MONAT, A. S.; CAMPOS, J. L. de; LIMA, R. C. Metaconhecimento - Um esboço para

o design e seu conhecimento próprio. In: **BOCC – Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**, v. 03, p. 01-12, 2008. Disponível em: <www.bocc.uff.br/pag/monat-campos-lima-metaconhecimento.pdf>. Acesso em 10 abr. 2010.

- MOURA, C. O desígnio do design. In: **Anais eletrônicos do 4º SOPCOM**, 2005. Disponível em: <www.bocc.ubi.pt/pag/moura-catarina-designio-design.pdf>. Acessado em: 16 de março de 2011.
- MURRAY, E. L. **Imaginative Thinking and Human Existence**. Duquesne University Press, Pittsburgh, 1986.
- NETO, A. M. da F.; LIMA, G. S. da C.; LIME, E. L. O. da C. Ferramentas, Máquinas e Aparelhos. Designer Gráfico & Indústria Gráfica. In: **Anais do 9º P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: AEnD-BR, 2010. Disponível em: <http://blogs.anhembi.br/congressodesign/anais/ferramentas-maquinas-e-aparelhos-designer-grafico-industria-grafica/>. Acesso em 15 mai. 2011.
- NIEMEYER, L. **Design no Brasil: Origens e instalação**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2007.
- NUNES, B. Heidegger & Ser e tempo. In: **Coleção Passo-a-Passo**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.
- OLIVEIRA, R. C. A.; ALMEIDA, A. S.; ALENCAR, M. M. Metrópole e culturas juvenis: estéticas e formas de expressão. In: **Anais do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2006.
- ONO, M. M. Desafios do design na mudança da cultura de consumo. In: **Anais do 1º Simpósio Paranaense de Design Sustentável (I SPDS)**. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2009, p. 87-91. Disponível em: <<http://www.design.ufpr.br/spds/anais.pdf#page=89>>. Acessado em: 16 de março de 2011.
- OSBORN, A. F. **Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking**. Scribener's Sons, New York, 1963.
- OXMAN, R. Educating the designerly thinker. In: **Design Studies**, v. 20, n. 2, 1999, p. 105–122.
- PAHL, G.; BEITZ, W. **Engineering Design**. Springer/Design Council, London, 1984.
- PARNAS, D. L.; CLEMENTS, P. C. A rational design process: how and why to fake it. In: **IEEE Transactions on Software Engineering**, v. SE-12, n. 2, 1986, p. 251–257.
- PERES, L. M. V.; MARTINS, I. P. Outras formas de ensinar design: Teorias que iluminam. In: **Anais do VI Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul e III Seminário dos Programas de Pós-Graduação da Região Sul**, v. 1, 2006. Santa Maria: Ed. UFSM, 2006, p. 16-19.
- PHILLIPS, D. C. **Philosophy, Science and Social Inquiry**. Pergamon Press, Oxford, UK, 1989.
- PHILLIPS, D. C.; BURBULES, N. C. **Postpositivism and Educational Research**. Lanham & Boulder: Rowman & Littlefield Publishers, 2000.
- PINHEIRO, O. J.; PANTALEÃO, L. F. Criatividade e Inovação: intuição e acaso em arte

e design. In: **Anais do 18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas - Transversalidades nas Artes Visuais**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2009, p. 2524-2538.

- PLATÃO. República. In: **Série Reencontro Filosofia**. Tradução de Marcelo Perine. São Paulo: Scipione, 2001.
- PRAUDE, C. C. Paradigmas estéticos e simulacros na arte computacional. In: Suzete Venturelli. (Org.). **Art - arte, tecnologia e territórios ou a metamorfose de identidades**. 1 ed. Brasília: Editora do programa de Pós-Graduação em Arte - UnB, 2009, v. 1, p. 101-108.
- POMBO, F.; TSCHIMMEL, K. O Sapiens e o Demens no pensamento do design: a percepção como centro. In: **Revista Design em Foco**, v. II, n. II. Salvador: Universidade do Estado da Bahia, 2005, pp. 63-76.
- POPPER, K. **Busca inacabada: autobiografia intelectual**. Tradução de João C. S. Duarte. 1 ed. Lisboa: Esfera do Caos, 2008, 305 p.
- PUGH, S. Engineering design—unscrambling the research issues. In: **Research in Engineering Design**, v. 1, n. 1, 1990, p. 65–72.
- _____. **Total Design: Integrated Methods for Successful Product Engineering**. AddisonWesley, Wokingham, 1991.
- ROLDO, L.; KINDLEIN JÚNIOR, W.; ROSA, V. S. da. Design & Emoção: A Mediação do Designer na Interpretação das Necessidades e dos Desejos das Pessoas. In: **Anais do V CIPED - Congresso Internacional de Pesquisa em Design**. Bauru: Bauru: FAAC – UNESP, 10-12 out. 2009, pp. 1541-1548.
- ROSSET, C. **O Princípio de Crueldade**. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.
- ROWE, P. **Design Thinking**. MIT Press, Cambridge, MA, 1987.
- ROOZENBURG, N. On the Logic of Innovative Design. In: CROSS, N.; DORST, K.; ROOZENBURG, N. (eds.) **Research into Design thinking**. Delft University Press, The Netherlands, 1992.
- SANTOS, A. **Pesquisa em Design no Brasil: Snapshot 2008. Temas em Desenvolvimento nos Programas de Pós-Graduação em Design Brasileiros**. AEND-BR, 2008.
- SARGENT, P. Design science or nonscience. In: **Design Studies**, v. 15, n. 4, 1994, p. 389–402.
- SILVA, M. R. P. Por uma teoria do desenho projetual. In: **Anais do P&D. Design 2002, I Congresso Internacional de Pesquisa em Design e V Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. Brasília: AEnD-BR, vol. 1, 2002, p. 8, CD-Rom.
- SILVEIRA, F. Flusser codificado. In: **Revista Fronteiras - estudos midiáticos**, v. IX, n. 2. Unisinos, mai/ago 2007, p. 135-138.
- SCHOENACHER, R.; NIEMEYER, L. Reflexões sobre a filosofia de Vilém Flusser e possíveis inspirações de seu trabalho para pesquisas voltadas ao design e a emoção. In: **Anais do 9º P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento**

em Design. São Paulo: AEnD-BR, 2010. Disponível em: <http://blogs.anhembi.br/congressodesign/anais/reflexoes-sobre-a-filosofia-de-vilem-flusser-e-possiveis-inspiracoes-de-seu-trabalho-para-pesquisas-voltadas-ao-design-e-a-emocao/>. Acesso em 15 mai. 2011.

- SCHÖN, D. A. **The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action.** Temple Smith, London, 1983.
- _____. Towards a marriage of artistry and applied science in the architectural design studio. In: **JAE**, v. 41, n. 4, 1988, p. 4–10.
- SHIMODA, F. **Vilém Flusser e o debate do design no Brasil.** Dissertação de Mestrado em Design. Orientador: Jofre Silva. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008.
- SIMON, H. A. **The Sciences of the Artificial.** MIT Press, Cambridge, MA, 1969.
- STEGMÜLLER, W. **The Structure and Dynamics of Theories.** Springer-Verlag, New York, 1976.
- STENT, G. S. Hermeneutics and the analysis of complex biological systems. In: DEPEW, D. H.; WEBSTER, B. H. (eds.) **Evolution at a Crossroads: The new Biology and the New Philosophy of Science.** MIT Press. Bradford Books, Cambridge, M.A., 1984, p. 209-225.
- SUH, N. P. **The Principles of Design.** Oxford University Press, New York, 1990.
- TALUKDAR, S.; REHG, J.; ELFES, A. Descriptive Models for Design Projects. In: GERO, J. S. (ed.) **Artificial Intelligence in Engineering Design.** Computational Mechanics Publications, Avon, UK, 1988.
- THOMAS, J. C.; CARROLL, J. M. The psychological study of design. In: **Design Studies**, v. 1, n. 1, 1979, p. 5–11.
- TRIFONAS, P. P. **Barthes and the Empire of Signs.** London: Icon Books, 2001.
- TROTT, E. Permanence, change and standards of excellence in design. In: **Design Studies**, v. 23, 2002, p. 321-331.
- TURKIENICZ, B.; VAN DER LYNDEN, J. C. S. **Documento de Área 2009 - Arquitetura, Urbanismo e Design.** Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) - Diretoria de Avaliação (DAV), 2009. Disponível em: <http://www.capes.gov.br/images/stories/download/avaliacao/ARQUITETURA_22jun10b.pdf>. Acesso em 10 abr. 2010.
- ULLMAN, D. G. A taxonomy for mechanical design. In: **Research in Engineering Design**, v. 3, 1992, p. 179–189.
- WEYMAR, L. B. C. Autoria em design gráfico: estilo individual ou imaginário coletivo? In: **Strategic Design Research Journal**, v. 2, n. 3, Unisinos, nov-dez 2009.
- ZAMMITO, J. H. **A Nice Derangement of Epistemes. Post-positivism in the study of Science from Quine to Latour.** Chicago & London: The University of Chicago Press, 2004.

A EXPERIÊNCIA SIMBÓLICA

parte 03

O pensamento simbólico não é uma área exclusiva da criança, do poeta e do desequilibrado: ela é consubstancial ao ser humano; precede a linguagem e a razão discursiva. O símbolo revela certos aspectos da realidade – os mais profundos – que desafiam qualquer outro meio de conhecimento. As imagens, os símbolos e os mitos não são criações irresponsáveis da psique; elas respondem a uma necessidade e preenchem uma função: revelar as mais secretas modalidades do ser. Por isso, seu estudo nos permite melhor conhecer o homem, *o homem simplesmente*, aquele que ainda não se compôs com as condições da história. Cada ser histórico traz em si uma grande parte da humanidade anterior à História. (...) Começamos a ver hoje que a parte a-histórica de todo ser humano não se perde, como se pensava no século XIX, no reino animal e, finalmente, na *Vida*, mas, ao contrário, bifurca-se e eleva-se bem acima dela: essa parte a-histórica do ser humano traz, tal qual uma medalha, a marca da lembrança de uma existência mais rica, mais completa, mais beatificante. (...) Os sonhos, os devaneios, as imagens de suas nostalgias, de seus desejos, de seus entusiasmos etc., tantas forças que projetam o ser humano historicamente condicionado em um mundo espiritual infinitamente mais rico que o mundo fechado do seu *momento histórico* (ELIADE, 1991, p. 8-9).

O significado da palavra “símbolo”, a partir da presente etapa de nossa pesquisa, adquire um prisma particular. Podemos conferir, na etapa anterior, que o campo de estudos do Design, assim como o da Comunicação (Baudrillard, Flusser), costuma entender o *símbolo* como um elemento de linguagem, isto é, como um conhecimento abstrato veiculado por uma palavra, figura ou outra coisa qualquer. Assim, por exemplo, a palavra “cavalo” é um símbolo referente a uma espécie particular de animal quadrúpede, e a luz vermelha em um semáforo simboliza o imperativo “pare”. Esses significados abstratos e objetivos, veiculados por signos, formariam aquilo que, no Design, entendemos por *símbolos*. Todavia, há um outro tipo de *símbolo*, que se aproxima mais de uma *experiência*. E é basicamente em torno desta *experiência simbólica* que se concentra o principal eixo teórico deste trabalho e através da qual se desenvolve nossa hipótese do Design enquanto Articulação Simbólica.

Para Jung (2008), toda e qualquer experiência humana está atrelada a um determinado tema universal (objetivo), mas é vivenciada de modo único e individual (subjetivo). Para ele, um *símbolo* seria a expressão de um tipo de experiência não passível de ser reduzida a um conceito, uma vez que essa experiência não pode ser

fabricada conscientemente. O símbolo expresso na forma de imagem, palavra, objeto etc., sinaliza uma experiência aparentemente espontânea e carregada de subjetividade. Logo, frente a uma experiência simbólica, temos a impressão de que não se pode explicar tal experiência por completo, apesar de a vivenciarmos de maneira real e concreta. Uma cruz cristã, por exemplo, é um objeto que representa um significado conhecido, mas para algumas pessoas ela também expressa algo desconhecido ou parcialmente conhecido, que não se resume àquela cruz – Deus, amor, redenção, etc. “Um sinal é uma parte do mundo físico do ser (*being*), um símbolo é uma parte do mundo humano do significado (*meaning*)” (CASSIRER, 1962, p. 32). A cruz é somente uma cruz (um sinal), mas também pode veicular, *para alguém*, um significado não representável (ainda que concebível). Etimologicamente, o termo *símbolo* (*sumbolon* em grego, *mashal* em hebreu, *sinnbild* em alemão) significa a *união* de duas *metades*: sinal e significado, objeto e sujeito, real e ideal (ALLEAU *apud* DURAND, 1988). No entanto, cada uma das metades são *infinitamente abertas*: a ideia de “amor”, por exemplo, pode ser atrelada tanto a uma flor quanto a uma pedra (ou qualquer outra coisa), ao passo que uma flor também pode estar atrelada a qualquer outra ideia. Deste modo, embora cada símbolo em si esteja subordinado a um determinado sujeito e a uma situação específica, “o conjunto de todos os símbolos sobre um tema esclarece os símbolos uns através dos outros, acrescentando-lhes um *poder* simbólico suplementar” (DURAND, 1988, p. 13). Ou seja, **diante de um símbolo temos a impressão de que seu significado é inesgotável e, ao mesmo tempo, é cada vez mais compreensível através do símbolo.**

Embora este tipo de experiência simbólica possa ser descrito de outras tantas maneiras e tantos outros pontos de vista, o foco desta última etapa de nossa revisão bibliográfica se detém à abordagem da psicologia analítica e a dos estudos do imaginário. A partir daqui, nosso itinerário se tornará mais prospectivo do que retrospectivo, isto é, mais voltado para o desenvolvimento final de nosso trabalho e não tanto ao *mapeamento* de onde estamos localizados. Nossa investigação sobre a experiência simbólica, pois, deve ser encarada de maneira propriamente simbólica: “uma descrição antecipada de um fato ainda essencialmente desconhecido” (JUNG, 1991, p. 444). Assim sendo, esta etapa está dividida em dois capítulos: em um primeiro momento, apresentaremos uma *via de acesso* introdutória para uma compreensão histórica e epistemológica dos Estudos do Imaginário enquanto tradição filosófica; a partir disso, direcionaremos o foco para a teoria de Carl Gustav Jung, sobretudo no que se refere aos conceitos de Símbolo e Sincronicidade, ainda que com suporte de outros autores. Por fim, em nossa última *síntese reflexiva*, voltaremos a observar o Design por meio de um novo ponto de vista – a *articulação simbólica* –, o qual delineará algumas das possíveis contribuições da abordagem junguiana e dos Estudos do Imaginário à Filosofia do Design, sendo tais contribuições o escopo da próxima etapa de nossa pesquisa (o desenvolvimento em si).

4. Introdução aos Estudos do Imaginário

Primeiro, acredita-se que as imagens são alucinações (coisas vistas); *daí*, são reconhecidas como atos da imaginação subjetiva; mas então, *terceiro*, vem a conscientização de que as imagens são independentes da subjetividade e até mesmo da própria imaginação como uma atividade mental. Imagens vão e vêm (como em sonhos) de acordo com sua própria vontade, com seu próprio ritmo, dentro de seu próprio campo de relações, e não são determinadas pela psicodinâmica pessoal. De fato, as imagens são os fundamentos que tornam os movimentos da psicodinâmica possível.

(...) Começando com um dado complexo, a imagem, a psicologia arquetípica livra-se de considerar a vida psíquica em termos simplistas de mecanismos elementares, de origens ou estruturas básicas numericamente limitadas. Evita-se, desde o começo, o reducionismo, uma vez que a mente é poética, e a consciência não é uma elaboração secundária, *a posteriori*, sobre uma base primitiva, mas é dada com esta base em cada imagem (HILLMAN, 1995, p. 28-32).

Desde sempre o ser humano constrói significados que vão além da racionalidade lógica e objetiva. O raciocínio lógico nos permite analisar os fatos, compreender a relação existente entre eles, mas não cria *sentido*. Para isso, podemos recorrer apenas à imaginação (HILLMAN, 1995). Assim, os grandes teóricos, artistas, poetas e designers dão sentido ao mundo imaginando e construindo filosofias, teorias, objetos, obras... Especialmente no Design, o conhecimento pode ser obtido e produzido por diversos caminhos. No entanto, durante muitos anos optou-se por um caminho calcado em paradigmas funcionalistas, cujas principais críticas se referem à incoerência de tratar o ser humano – o nosso eterno *usuário* ou *consumidor* – como um simples objeto inerte e previsível. Mas como, por exemplo, podemos compreender a *experiência do usuário* sem considerarmos as dimensões simbólicas e míticas que nele estão enraizadas?

Convém lembrarmos que a Fenomenologia já havia colocado isso em *xeque* no início do século passado (CHAUI, 2010). Devemos ressaltar ainda que a tradição do Imaginário, talvez mais do que a própria Fenomenologia, tem buscado explorar o conhecimento humano como um todo, isto é, oferecendo subsídios aos diversos campos teóricos (PITTA, 2005).

Acreditamos, pois, que os Estudos do Imaginário podem oferecer ao designer um novo olhar, designado aqui por articulação simbólica, sobre seu próprio papel sociocultural. Partindo deste pressuposto, procuraremos remontar brevemente o

percurso da denominada Escola do Imaginário, iniciando com sua definição e história e finalizando com as ideias de alguns de seus mais notáveis representantes.

4.1 | Imaginário: noções e fundamentos

1. As investigações (pesquisas, teses de doutoramento, congressos, colóquios, jornadas de estudo, livros e artigos) que compõem o *corpus* paradigmático da Escola de Grenoble pretendem estudar o símbolo como problema interdisciplinar relacionado às ciências, à arte e à religião. Um dos principais veículos destes estudos é o periódico intitulado “Cadernos Internacionais de Simbolismo” (Mons – Bélgica), do qual Gilbert Durand é co-fundador e colaborador desde 1962. Para maiores detalhes sobre a Escola de Grenoble, cf. TEIXEIRA; ARAÚJO, 2011, p. 36.

Antes de tudo é necessário esclarecermos a concepção por nós adotada com relação aos termos “Escola do Imaginário” e “Estudos do Imaginário”. Em primeiro lugar, não existe propriamente uma *Escola do Imaginário* – o mais próximo disso seria a denominada Escola de Grenoble¹, que se refere à tradição filosófica associada a Gilbert Durand, assim como a Escola de Frankfurt se refere à tradição filosófica associada a Max Horkheimer e Theodor Adorno. A Escola do Imaginário, pois, é uma simplificação atribuída geralmente à Escola de Grenoble. Neste sentido, autores como Bachelard e Jung, por serem anteriores a Durand, não podem ser considerados como pertencentes a uma Escola do Imaginário. Mas podemos considerá-los como *precursores* ou *pilares teóricos* sobre os quais se assentam os Estudos do Imaginário: Bachelard por seus estudos sobre a imaginação e Jung por seus estudos sobre o inconsciente coletivo e os arquétipos. Há também autores posteriores a Durand que também não estão relacionados diretamente aos Estudos do Imaginário – Michel Maffesoli, Edgar Morin, James Hillman, etc. –, mas representam *repercussões* ou *desdobramentos* teóricos que dialogam com o pensamento durandiano. Maffesoli, por exemplo, desenvolveu uma abordagem sócio-antropológica do contexto pós-moderno que, embora tenha sido orientada inicialmente por Durand, tem adquirido autonomia e relevância próprias. Em todo caso, o foco deste trabalho reside na dimensão simbólica (o Design como articulação simbólica), apoiando-nos em Jung e dialogando com demais autores do Imaginário. Portanto, mediante o contexto específico que circunscreve nossos objetivos, optamos por utilizar os termos Escola do Imaginário e Estudos do Imaginário (ou simplesmente “imaginário”) de maneira ampla e descentralizada, incluindo determinados *precursores* e *repercussores*: desde Jung e Bachelard até Morin, Hillman e Maffesoli, entre outros autores. Isso porque nossos interesses não se resumem ao imaginário em si, mas sobretudo ao uso que podemos fazer dele em se tratando de uma *Filosofia do Design*. Desta feita, pontuaremos a seguir algumas noções e definições atribuídas ao termo “imaginário”.

O termo “imaginário”, enquanto substantivo, não é de fácil delimitação uma vez que pode referir-se simultaneamente a diversas coisas – imagem, signo, ídolo, fantasia, lembrança, devaneio, sonho, mito, romance, ficção, etc. Durand (1988, p. 7) explica que a confusão existente na utilização dos termos relativos ao imaginário decorre de uma “extrema desvalorização que sofreu a imaginação, a *phantasia*, no pensamento do Ocidente e da Antiguidade clássica”. De todo modo, podemos analisar, segundo Wunenburger (2007, p. 7), tanto o imaginário de um indivíduo como também o de um povo, tal como é expresso no conjunto de suas obras e suas crenças – “as concepções

pré-científicas, a ficção científica, as crenças religiosas, as produções artísticas (...), as ficções políticas, os estereótipos e preconceitos sociais, etc.". Segundo o referido autor, o termo "imaginário" suplantou progressivamente a questão clássica da *imaginação*, em meados do século XX, devido ao desagrado de alguns pensadores com relação à sua definição de simples faculdade humana de gerar e de utilizar imagens. Isso se torna claro, por exemplo, no modo pelo qual Durand (2010, p. 15) descreve o tratado de Sartre sobre a imaginação²: "Para Sartre a imagem não passa de uma *quase observação*, um *nada*, uma *degradação do saber* com um caráter *imperioso e infantil* (...), optando assim pela tese clássica a partir de Aristóteles". Seria possível, ainda, definir o termo *imaginário* opondo-o ao seu possível contrário, isto é, aquilo que é real. No entanto, "sempre é difícil saber se um conteúdo imaginário não tem realidade alguma no espaço ou no tempo" (WUNENBURGER, 2007, p. 10). Com relação a este dilema, o sociólogo Michel Maffesoli comenta, em entrevista concedida a Juremir Machado da Silva:

2. Cf. SARTRE, 2008.

Parece-me uma noção que deve muito à maneira francesa de pensar. Quero dizer que, tratando de imaginário em outros países, mesmo europeus, sempre observei que havia certa ambigüidade. Em geral, opõe-se o imaginário ao real, ao verdadeiro. O imaginário seria uma ficção, algo sem consistência ou realidade, algo diferente da realidade econômica, política ou social, que seria, digamos, palpável, tangível. Essa noção de imaginário vem de longe, de séculos atrás. A velha tradição é a romântica, em luta contra a filosofia e o pensamento então hegemônicos na França. Tratava-se de demonstrar como as construções dos espíritos podiam ter um tipo de realidade na construção da realidade individual. Durante muitos séculos tudo isso foi abandonado em função da dominação da filosofia racionalista (MAFFESOLI, 2001, p. 74-75).

De acordo com Durand (1989), o imaginário pode ser entendido como sendo a relação entre as intimações objetivas (externas) e a subjetividade humana (interna). Compreendendo as intimações objetivas como sendo os limites que as sociedades impõem a cada ser, e a subjetividade humana como sendo o espaço íntimo do indivíduo (crenças, valores e afetos), trata-se de uma relação entre as coerções sociais e o mundo interno de todo e qualquer ser humano. Portanto, se há "sempre um vaivém entre as intimações objetivas e a subjetividade, uma abre brechas na outra" (MAFFESOLI, 2001, p. 80), o imaginário não configura algo estável, como uma instituição social com uma função determinada – "O imaginário é uma sensibilidade, não uma instituição" (idem). Seguindo este raciocínio, Boia considera inútil determinar o caráter "real" dos materiais que configuram o imaginário:

O imaginário se mescla à realidade exterior e entra em confronto com ela; ele encontra aí pontos de apoio ou, pelo contrário, um meio hostil; pode ser confirmado ou repudiado. O imaginário age sobre o mundo e o mundo age sobre ele. Mas, em sua essência, ele constitui uma realidade independente, dispondo de suas próprias estruturas e de sua própria dinâmica (BOIA, 1998, p. 16).

Não devemos compreender o imaginário, pois, como algo *in-formado* pela realidade concreta (como compreende, por exemplo, Flusser, descrito em nosso capítulo anterior). O “imaginário implica uma emancipação com referência a uma determinação literal, a invenção de um conteúdo novo, defasagem que introduz a dimensão simbólica” (WUNENBURGER, 2007, p. 11). Conforme argumenta Durand (1989), somos biológica e psiquicamente limitados quanto às construções de imagens e pensamentos. Nossa imaginação não é infinita, mas restrita (aos arquétipos, como veremos a seguir). No entanto, nossa subjetividade repagina, remoldura e atribui novas formas a esses arquétipos. Esta dinâmica é precisamente aquilo que podemos denominar “dimensão simbólica”. Devemos sublinhar que o termo *dimensão simbólica* é constantemente relacionado ao *imaginário*, como se fosse uma espécie de *outra* realidade – aquilo que Corbin (1969) denominou *mundus imaginalis*. Trata-se do caráter autônomo das estruturas que fundamentam o imaginário e que, quando percebidas, tornam consciente uma realidade que *transcende* a própria percepção em si. Para compreendermos essa transcendência da imagem, devemos antes notar que o campo do Design, assim como a Filosofia Moderna (exceto alguns filósofos como Kant e Spinoza), sempre deu prioridade à imaginação enquanto reprodutora da percepção, sendo a imagem entendida como um rastro ou um vestígio deixado pela percepção – em outras palavras, tendemos a *literalizar* imagens como eventos externos apresentados aos sentidos.

Porém, sob a ótica dos Estudos do Imaginário, a percepção pode ser vista como derivada da imaginação. Devemos destacar que, no Imaginário, ao contrário do que pressupõe a tradição linguística-semiótica, a imagem não tem referente além de si mesma, isto é, ela não representa coisa nenhuma. Não há uma causa, somente repercussão. É partindo de tal pressuposto que Hillman (1995, p. 28) considera, mencionando o filósofo Edward Casey, que uma imagem não é necessariamente aquilo que se vê, mas principalmente “a *maneira* como se vê”. Mas se por um lado a imaginação é uma atitude subjetiva (demarcando a *maneira* como se vê), por outro lado as imagens podem ser independentes da imaginação (caso entendida como atividade guiada pela vontade do sujeito). Nos sonhos, por exemplo, as imagens atuam como se tivessem vontade própria, um ritmo próprio e um sentido próprio, isto é, independente de nossa vontade. Por isso Hillman (op. cit., p. 29) se opõe a “Abordagens empíricas que tentam analisar e guiar as imagens, [e assim] procuram ganhar controle sobre elas”, tal como a abordagem psicanalítica de Freud que pretende identificar um discurso latente por trás das imagens, ou como a semiótica de Peirce (Cf. SANTAELLA, 2006) que estabelece relações sistemáticas entre as imagens para *mapear* o processo de percepção. O imaginário distingue-se radicalmente desta abordagem do “controle da imagem” na medida em que reconhece, conforme descreve Hillman (1995, p. 29), que “a imaginação não é meramente uma faculdade humana, mas uma atividade da alma [psique] à qual a imaginação humana presta testemunho”.

A imaginação nunca deixa de ser parcialmente subjetiva: toda imagem nos convida a um julgamento que nasce da própria imagem, como uma necessidade da imagem

em obter uma resposta do sujeito que a imagina: “imagens não são nem boas nem ruins, falsas ou verdadeiras, demoníacas ou angelicais (...), embora a imagem sempre implique um contexto, disposição e cena com qualidades precisas” (HILLMAN, op. cit., p. 30). No fim das contas, o que os autores do imaginário estão nos propondo é que enxerguemos a relação entre humanos e imagens como sendo pautada por uma autonomia relativa das duas partes. Ao mesmo tempo em que a imagem depende do humano para existir, o humano depende da imagem para se constituir como sujeito – e, portanto, sua subjetividade é pautada, em parte, por uma lógica própria às imagens. Logo, estudar as dinâmicas objetivas das imagens significa, ao mesmo tempo, analisar suas dinâmicas subjetivas e vice-versa. Em última instância, não existe nenhuma imagem inteiramente objetiva – isto é, independente do humano –, assim como não existe nenhuma inteiramente subjetiva – isto é, que não faça referência a um plano próprio da imagem, a certa autonomia. Não existe, enfim, nenhuma imagem que não ofereça resistência à manipulação por parte do homem.

Qual seria então a diferença entre a abordagem empírica de análise das imagens (controle das imagens) e a abordagem do imaginário (resposta afetiva das imagens)? Em primeiro lugar, o imaginário parte de um pressuposto epistemológico diametralmente oposto ao das abordagens de *controle das imagens*: a profundidade de uma imagem nunca é passível de ser compreendida por completo, haja vista que ela “não começa nem na fisiologia do cérebro, na estrutura da linguagem, na organização da sociedade ou na análise do comportamento, mas sim nos processos da imaginação” (HILLMAN, op. cit., p. 32). Bachelard (2009, p. 192) postula que “o real é apenas o reflexo do imaginado”, esclarecendo em seguida que “Uma imagem (...) reúne tudo [isto é] Encontra-se no ponto em que o mundo é alternadamente espetáculo ou olhar” (BACHELARD, op. cit., p. 193). Seguindo tal pressuposto, as dinâmicas das imagens e da imaginação podem ser exploradas a partir de um ponto de vista *poético* ou do *devaneio*, segundo o qual devemos nos atentar: à relação entre as imagens (aquelas que proliferam e aquelas que são inibidas), às formas de circulação das imagens (como elas se estimulam e como elas se desencorajam) e, sobretudo, às formas de vinculações afetivas entre o sujeito e a imagem. Portanto, há uma suspensão de categorias como imagens *materiais* e *imateriais*, *exógenas* (exteriores) e *endógenas* (interiores) – como na abordagem da Iconologia de Hans Belting (Cf. BELTING, 2006) –, ou como *signos*, *objetos* e *interpretantes* – conforme a abordagem semiótica de Peirce (Cf. SANTAELLA, 2006). Ao invés disso, Hillman (1989, p. 24) sugere uma postura fenomenológica particular: “tome qualquer coisa por aquilo que ela é e deixe-a falar”. Significa deixar as imagens *ressoarem*, isto é, sem interromper os processos imaginativos. Enquanto os métodos de *controle da imagem* encerram as imagens em conexões léxicas (elementos discursivos ou mensagens), a abordagem do imaginário supõe uma lógica própria das imagens – não ignorando, no entanto, os desejos e afetos que elas despertam no indivíduo e tampouco os temas com os quais elas possuem relações.

A questão não é encontrar novos termos para substituir os velhos. Tudo bem com os velhos termos. Trata-se de enxergá-los diferentemente, trocando tanto nominalismo quanto realismo por retórica e metáfora. Veja, a linguagem mítica simplesmente não pode ser tomada literalmente. Todos sabemos que estes deuses não existem, e que não são reais. Sabemos que Vênus e Saturno [deuses romanos] são imagens, metáforas, fantasias. Mas esquecemos que isto também é verdade com relação à histeria, esquizofrenia e ego (...). Termos míticos não podem ser literalizados da mesma forma, porque o sentido do fantástico está construído neles – e além disso, ao mesmo tempo, eles têm um valor cultural, o poder da tradição e a universalidade dos deuses. (...) Um bom termo permite que se enxergue através dele. Num bom termo deve estar implícito que ele não é literal. Assim fazem mitos e deuses. (...) Eu lhe pergunto: *Como foi vir de trem da Itália?* Você pode dizer: *Foi horrível, cansativo, chato* – mas isto não me diz nada a respeito da viagem de trem. Fala-me [apenas] sobre seu estado subjetivo. Em vez disso, (...) você poderia me dar uma imagem particular que condensasse, metaforizasse toda a viagem (HILLMAN, 1989, p. 52).

No caso do exemplo da viagem de trem, mencionado acima, os adjetivos “horrível, cansativo, chato” encerrariam a imagem da viagem a uma descrição demasiado subjetiva. De modo semelhante, dizer que a viagem de trem levou três horas, a 52 quilômetros por hora e sob a temperatura de 22 graus célsius, encerraria a imagem a uma descrição demasiado objetiva. Em ambos os casos, as descrições não apresentam nenhuma imagem, ao contrário do que seria uma descrição metafórica, por exemplo: “a viagem foi um pássaro que luta contra o vento sem sair do lugar” ou “o barco afundado [que] aflora na água rasa [e] pousada sobre a proa uma garça navega” (COLASANTI *apud* KIRINUS, 2011, p. 95). É basicamente por isso que Bachelard privilegia a linguagem poética:

Sem a ajuda dos poetas, que poderia fazer um filósofo já entrado em anos, que se obstina em falar da imaginação? Não tem ninguém para testar. Ele se perderia imediatamente no labirinto dos testes e contrateses em que se debate o sujeito examinado pelo psicólogo. Aliás, existirão mesmo, no arsenal do psicólogo, testes de imaginação? Haverá psicólogos suficientemente exaltados para renovar permanentemente os meios objetivos de um estudo da imaginação exaltada? *Os poetas sempre imaginarão mais rápido que aqueles que os observam imaginar* (BACHELARD, 2009, p. 25).

A abordagem do imaginário, portanto, parte de um “princípio de auto-organização, de autopoietica, que permite abrir sem cessar o imaginário à inovação, a transformações, a recriações” (WUNENBURGER, 2007, p. 14), o que confere certa *profundidade* a um sistema dinâmico tanto a nível individual quanto coletivo. Boechat (2008) nos ensina que “mitopoese” – palavra composta do grego *Miythos* (conto, narrativa) e *Poieses* (criação) – refere-se à capacidade espontânea (autopoietica) da mente humana de produzir mitos, compreendendo o mito como sendo o tecido fundamental das imagens, sonhos e fantasias. É também oportuno mencionarmos a definição que o filólogo Fabre D’Olivet,

mentionado por Kirinus (2011), atribui à *poesia*: do grego *poiësis* (criação) e do hebraico *phoisis* (*pho-isis*) – a partícula “pho” equivale à palavra *voz*; “isis” equivale à palavra *Deus*, portanto “a voz de Deus”. Kirinus prossegue recorrendo ao filósofo Giambattista Vico, de onde ela conclui que a poesia procederia de uma qualidade *divina* no homem:

Divina significa: o que não se vê. O que não se vê e não se sabe, adivinha-se, intui-se, inventa-se, subjetivando o mundo visível e o invisível. Daí nasce o universo mítico, abrigo e ventre de nossas primeiras metáforas.

É outra verdade a verdade poética. Ela não corresponde à lógica que permeia o universo do real, do objeto concreto, tátil e comprovadamente visível, como corresponderia à expectativa dos seres que aguardam experimentar e verificar fatos e feitos que se sustentam na empobrecida dinâmica de causa e efeito, ou na expectativa puramente funcional. É uma verdade que transcende o realismo filosófico, racional ou científico.

É outra mentira, a mentira poética. É uma mentira inventada no real que se realiza em verso ou em prosa. Esta mentira é chamada de ficção que, quem sabe, é a mentira mais verdadeira que existe, por ser inventada, simbolizada na palavra (KIRINUS, 2011, p. 23).

Sobre a questão da *ficção*, mencionada por Kirinus, poderíamos dizer que a abordagem do imaginário aproxima-se de uma construção de ficções – não no sentido de mentira, mas de invenção, de metáfora, de articulação. Em seu livro “Ficções que curam”, Hillman (2010) nos explica que as criações ficcionais dão sentido ao mundo através de construções religiosas e até científico-filosóficas, concluindo que nossa vida é inteiramente ficcional: contamos histórias e somos as histórias que contamos. Mais do que isso, retomando Casey (*apud* HILLMAN, 2010, p. 76), somos “a *maneira* como contamos nossa história”. Mencionando com ênfase a “filosofia do *como se*” de Hans Vaihinger (1968) – segundo a qual a verdade e o real não são nem verdadeiros nem falsos, mas é *como se* fossem –, Hillman explica a imaginação negligencia por completo alguns ou muitos eventos externos, tanto no passado quanto no presente, e espontaneamente inventa ficções e *cenários interiores*, sem mais correlações externas. Em suas palavras:

Acima de tudo, não podemos clamar por certezas internas da alma em oposição ao fluxo de fatos externos. O que dizemos a nós mesmos a respeito de nossas *verdadeiras* entidades e marcos da alma está tão sujeito à dissolução, má compreensão e limites mutáveis como quaisquer eventos externos. Podemos estar tão iludidos a respeito de nós mesmos quanto acerca dos fatos do mundo. A distinção entre uma história de caso de eventos externos e uma história da alma de experiências internas não pode ser feita em termos de permanência indelével e verdade literal. Nenhuma delas é mais *real* por ser mais concreta. Temos de afirmar a verdade psíquica de outra forma – não copiando as metáforas literais, as fantasias de permanência e concretude que usamos para a realidade externa (HILLMAN, 2010, p. 45).

Em outro momento, Hillman nos fornece um exemplo (a imagem de um formigueiro) sobre como atuaria este princípio autopoietico, mitopoietico ou ficcional:

Em vez desse tipo de linguagem, você pode falar com a confusão na linguagem da imagem, que é um formigueiro. (...) há muita coisa acontecendo, vamos ver o que estão fazendo as formigas. E aí não estou mais pensando em confusão, estou *observando o fenômeno*, e vendo fenomenologicamente o que está se passando. Eu não estou mais preso em minha própria subjetividade. (...) Posso olhar para esta imagem cientificamente – observar tal qual um naturalista. O fenomenologista da psique também é um naturalista da psique, que observa como ela produz aquilo que ela produz. De repente, posso ver as formigas devorando-se umas às outras. Não adianta dizer que o que está acontecendo é uma cena destrutiva (...) Nós não sabemos de antemão; temos que nos fixar à imagem, ficar na imaginação. (...) Posso fazer alguma coisa em relação àquilo que realmente está acontecendo. Mas o que não faço, e não farei, é interpretar as formigas (HILLMAN, 1989, p. 64).

Com relação à esta postura fenomenológica, Bachelard (1990) nos esclarece que a imaginação não é a capacidade de formar imagens (isto seria a percepção), mas a de *deformar* imagens, alterando a percepção.

Pretende-se sempre que a imaginação seja a faculdade de *formar* imagens. Ora, ela é antes a faculdade de libertar-nos das imagens primeiras, de *mudar* as imagens. Se não há mudança de imagens, união inesperada das imagens, não há imaginação, não há *ação imaginante*. Se uma imagem *presente* não faz pensar numa imagem *ausente*, se uma imagem ocasional não determina uma prodigalidade de imagens aberrantes, uma explosão de imagens, não há imaginação. Há percepção, lembrança de uma percepção, memória familiar, hábito das cores e das formas. (...) O vocábulo fundamental que corresponde à imaginação é *imaginário*. Graças ao imaginário, a imaginação é essencialmente *aberta, evasiva*. É ela, no psiquismo humano, a própria experiência da *abertura*, a própria experiência da *novidade*. Mais que qualquer outro poder, ela especifica o psiquismo humano. Como proclama Blake: *A imaginação não é um estado, é a própria existência humana* (BACHELARD, 1990, p. 6).

De modo semelhante, Maffesoli (2001, p. 76) afirma que “Não é a imagem que produz o imaginário, mas o contrário. (...) A imagem não é o suporte, mas o resultado”. Em linhas gerais, o imaginário pode ser entendido como “o *museu* (...) de todas as imagens passadas, possíveis, produzidas e a serem produzidas” (DURAND, 2010, p. 6), ou como “um pluralismo das imagens, e uma estrutura sistêmica do conjunto dessas imagens infinitamente heterogêneas, mesmo divergentes” (DURAND *apud* ARAÚJO; TEIXEIRA, 2009, p. 8), ou ainda:

O imaginário (...) nos aparece como o grande denominador fundamental onde vêm se arrumar (*ranger*) todos os procedimentos do espírito humano.

O imaginário (...) é a norma fundamental (...) perto da qual a contínua flutuação do progresso científico aparece como um fenômeno anódino e sem significado.

Entre a assimilação pura do reflexo e a adaptação limite da consciência à objetividade, constatamos que o imaginário constituía a essência do espírito, isto é, o esforço do ser para erguer uma esperança viva diante e contra o mundo objetivo da morte.

Para poder falar com competência do imaginário não se deve confiar nas exiguidades e nos caprichos de sua própria imaginação, mas possuir um repertório quase exaustivo do imaginário normal e patológico em todas as camadas culturais que nos propõem a história, as mitologias, a etnologia, a linguística e as literaturas (DURAND, *apud* PITTA, 2005, p. 15).

Neste ponto, devemos finalmente nos deter às seguintes questões: o que é imagem na abordagem do imaginário? O que é imaginário? O que é imaginação? Qual a diferença entre imaginação e imaginário? Como os autores do imaginário analisam as imagens (se é que analisam)? Embora seja difícil e, de certo modo, não desejável (sob o ponto de vista do imaginário) responder a tais questões de maneira precisa e pontual, é necessário não nos alongarmos em questões próprias do imaginário, retomando o quanto antes a questão de como tal estudo pode colaborar no campo do Design. Podemos definir imaginário como sendo “o conjunto de imagens e de relações de imagens que constitui o capital pensado do *homo sapiens*” (DURAND *apud* WUNENBURG, 2007, p. 15). Em um só tempo, pois, os estudos do imaginário se referem ao estudo da imaginação e das imagens enquanto manifestações da cultura humana. A imaginação, por sua vez, configura um aspecto da experiência humana (como pensar e sentir fome, por exemplo), especialmente no que tange à relação entre o homem e as imagens. Imagem é entendida como um impulso inicial e fundamental ligado à imaginação, isto é, como uma *função* da imaginação. Logo, não se trata apenas de uma figura, um nome ou uma representação, mas antes de uma experiência através da qual o ser humano compreende o mundo e tende à comunicação. Em síntese, os autores do imaginário estudam: (1) o *sentido* das imagens em determinado contexto, (2) sua estrutura e coerência (como uma *morfologia* da imagem) e, principalmente, (3) sua dinâmica própria, que transcende o homem e o mundo, mas que se manifesta neles e, por isso, os fazem ser percebidos como “reais”.

Eliade (1995), ao definir a hierofania (experiência religiosa), aponta a existência de um elemento profano (um objeto qualquer do mundo material), um divino (uma realidade transcendente) e outro sagrado, que é um objeto mediador que se reveste de sacralidade e, assim, revela uma presença invisível e transcendente. Partindo disso, podemos dizer que as imagens estão no mundo (são profanas), mas são recebidas pelo ser humano como mediação simbólica, isto é, fazendo-o associar afetos e crenças (e tudo aquilo que nos constitui enquanto sujeitos) aos eventos exteriores e objetivos. Preocupados então com ambas as partes (subjetiva e objetiva), os estudiosos do imaginário optam pelo método descritivo, analítico ou comparativo ao analisarem as imagens, dando preferência à linguagem metafórica ou por analogias.

O objeto do imaginário é, na realidade, o próprio ser humano. Não no sentido de que

é o ser humano que projeta uma imagem em um objeto exterior, como simples ponto de visualização, mas de que o ser humano tem uma experiência (uma imagem) *na relação* com tal objeto, lugar, acontecimento ou o que quer que seja. Por exemplo: uma dança não é uma imagem porque representa um significado prévio ou uma experiência prévia, mas porque *na dança* se dá essa experiência e esse significado, somente enquanto é aquela *dança* e aquele *sujeito*. A manifestação da imaginação, então, é analisada a partir das imagens *como elas são* e no *modo como* o sujeito se relaciona com elas – acreditamos que isso ficará mais claro quando apresentarmos, mais adiante, a experiência simbólica sob a perspectiva junguiana. O que nos parece mais pertinente agora é indicarmos como os estudos do imaginário podem colaborar no campo do Design. A colaboração, acreditamos, pode ocorrer em duas dimensões: primeiro, em uma dimensão *micro*, através do estudo analítico do sentido e da experiência associados a imagens particulares – como aquele exemplo da *dança*, investigando a “vida” *autopoietica* ou o “percurso ficcional” dessa imagem –; segundo, e principalmente, em uma dimensão *macro*, através da análise das dinâmicas de circulação de determinada imagem ou das formas de relacionamento entre imagens e humanos. Ao compreendermos, por exemplo, a expressão autônoma da *dança* como imagem e nos familiarizarmos com a dinâmica de circulação desta imagem, cabe ainda investigarmos até que ponto podemos nos servir de tal lógica para compreendermos o Design – isto é, analisar se tal forma de relacionamento entre humanos e imagens permeia ou não permeia o consumo e desenvolvimento de determinados produtos e peças gráficas e, se permeia, em que medida e de que maneira. De todo modo, não entraremos em detalhes sobre essa possível colaboração entre o imaginário e o Design – já indicamos, no capítulo anterior, alguns estudos que se dedicaram a isso –, pois nosso objetivo nesta seção é apenas o de apresentar, de uma maneira geral, como os estudos do imaginário poderiam oferecer um referencial teórico-metodológico profícuo ao campo do Design.

Para tanto, devemos ainda sublinhar que as posturas epistemológicas relacionadas aos Estudos do Imaginário se misturam em diversas abordagens, ainda que se aproximem majoritariamente da Fenomenologia e do neoplatonismo (idealismo), diferenciando-se de acordo com a disciplina específica para a qual cada abordagem é direcionada: crítica literária, antropologia, psicologia, filosofia, ciências religiosas, educação, etc. Com relação ao método, no entanto, há a predominância da denominada *hermenêutica simbólica* ou *amplificante*, como designa Wunenburger (2007, p. 32): “reconstituir, mediante o ato de leitura, os sentidos desnivelados e ocultos de um texto, sua multiplicidade e sua riqueza, para atualizá-los em diferentes campos e momentos da experiência humana”. Em outras palavras, o nível literal é desprezado frente a um nível conotativo que, tal como uma *casca*, oculta uma *verdade* ambígua e inexprimível.

Trata-se daquilo que Santo Agostinho (*apud* WUNENBURGER, 2007, p. 33) denominava *Revelação* ou *Palavra divina*: “Uma das vantagens da própria obscuridade do texto sagrado é sugerir vários sentidos igualmente caracterizados pela verdade e produzi-los à luz do conhecimento”. É de modo semelhante que Jung encara a autonomia

das significações simbólicas, bem como Ricoeur (1978, p. 16) se refere ao *símbolo*: “estrutura de significação em que um sentido direto, primário, literal, designa em acréscimo um outro sentido indireto, secundário, figurado, que só pode ser apreendido pelo primeiro”. Não por acaso, é provável que o ponto de convergência entre os autores do Imaginário esteja na concepção de *símbolo* como algo que oculta uma dimensão *transcendente* (misteriosa, desconhecida, inapreensível) e que, simultaneamente, em virtude de sua plurivocidade, permite uma interpretação sem fim. Enquanto que para Durand (*apud* WUNENBURGER, 2007, p. 34) “O símbolo é uma intensificação extrema do figurado (...), velando intimamente seu sentido, encarnando no *ventre* de sua materialidade a constância de uma promessa significativa”, para Eliade (1998, p. 375) o símbolo “revela uma realidade sagrada ou cosmológica que nenhuma outra *manifestação* é capaz de revelar do mesmo modo”. Independente do método ou postura epistemológica adotados, parece-nos que os Estudos do Imaginário se caracterizam pela dinâmica simbólica “na qual fundo e forma, partes e todo se entrelaçam (...) [em] um espaço-tempo *alógico*”³ (WUNENBURGER, 2007, p. 35).

Consequência de tal dinamismo simbólico é uma perspectiva plural, “que leva em conta a alteridade e a diferença, a integração dos opostos, insurgindo-se contra todas as reduções totalitárias e unidimensionais” (TEIXEIRA; ARAÚJO, 2011, p. 13). Por isso Durand (1996, p. 231) considera o imaginário como um lugar “entre saberes” e não propriamente como uma disciplina. Logo, “os recortes epistemológicos proporcionados pelas diferentes disciplinas seriam meramente circunstanciais, simples *pontos de vista* sobre esse único objeto” (TEIXEIRA; ARAÚJO, 2011, p. 14). Seguindo o pressuposto de Morin (Cf. MORIN, 1973), Durand afirma que as modernas “Ciências humanas” passam por uma crise epistemológica – em sua tentativa de explicar a evolução humana (especialmente as ciências antropológicas) e em sua obsessão por conceitos e definições claras e distintas sobre o homem, apoiados na lógica da razão, as ciências humanas acabaram paradoxalmente contribuindo para mostrar o inverso, ou seja, que os homens são sempre os mesmos. Em outras palavras, os modelos psicológicos, sociológicos ou linguísticos, para Durand (*apud* TEIXEIRA; ARAÚJO, 2011, p. 15), atribuíram ao ser humano “os mesmos desejos, as mesmas estruturas afetivas, as mesmas imagens [que] se propagam”, dissecando o homem “a tal ponto que acabaram por *forçar* seu sentido simbólico, desfigurando a imagem do homem e desvalorizando a imagem e o imaginário”. Contra este paradigma, o autor elege a antropologia (mais precisamente uma *hermenêutica antropológica*) como a disciplina que poderia reunir, de modo transdisciplinar, os diferentes aportes para o estudo do *homo sapiens* enquanto produtor de imagens (TEIXEIRA; ARAÚJO, 2011).

É possível reconhecer, neste ponto, que o imaginário é de difícil demarcação em termos de conceitos e definições. Por exemplo, quando compreendemos o imaginário como sendo, nas palavras de Maffesoli (2001, p. 75), “o estado de espírito que caracteriza um povo”, torna-se necessário esclarecermos a relação entre imaginário e cultura.

3. Não lógico com relação à lógica ocidental concebida originalmente por Sócrates e Aristóteles. Cf. DURAND, 2000.

A cultura, no sentido antropológico dessa palavra, contém uma parte de imaginário. Mas ela não se reduz ao imaginário. É mais ampla. Da mesma forma, agora pensando em termos filosóficos, o imaginário não se reduz à cultura. Tem certa autonomia. Mas, claro, no imaginário entram partes de cultura. A cultura é um conjunto de elementos e de fenômenos passíveis de descrição. O imaginário (...) Não se trata de algo simplesmente racional, sociológico ou psicológico, pois carrega também (...) um certo mistério da criação ou da transfiguração.

(...) Na aura de obra — estátua, pintura —, há a materialidade da obra (a cultura) e, em algumas obras, algo que as envolve, a aura. Não vemos a aura, mas podemos senti-la. O imaginário, para mim, é essa aura, é da ordem da aura: uma atmosfera. Algo que envolve e ultrapassa a obra. Esta é a ideia fundamental de Durand: nada se pode compreender da cultura caso não se aceite que existe uma espécie de *algo mais*, uma ultrapassagem, uma superação da cultura. Esse algo mais é o que se tenta captar por meio da noção de imaginário (MAFFESOLI, 2001, p. 75).

Seguindo este raciocínio, podemos dizer que o imaginário é uma *aura* da cultura, ultrapassando-a, assim como a qualquer tipo de “construção histórica” e “ideologia”. Embora existam muitas definições para tais conceitos, Maffesoli (idem) é contundente ao afirmar que, nestes conceitos, “há sempre uma interpretação, uma explicação, uma elucidação, uma tentativa de argumentação capaz de explicitar”. Noutras palavras, as noções de ideologia e cultura seriam, para o autor, sempre formuladas para algum tipo de aplicação racional que *desvende* ou *disseque* determinado fenômeno ou comportamento. Sob o viés do imaginário, no entanto, somam-se ao critério do *racional* outros parâmetros como o *afetivo* e o *irracional* — aquilo que Maffesoli denomina *dimensões do espírito*. “Evidentemente que a prática condiciona as construções do espírito, mas estas também influenciam as práticas” (MAFFESOLI, op. cit., p. 77). De acordo com tal pressuposto, quem adere a uma determinada ideologia, por exemplo, imagina fazê-lo por razões de ordem lógica e pragmática (por necessidade ou eficácia), quando na verdade há também fatores não-racionais envolvidos, como afetos e interação — “Há processos interacionais que criam aura. (...) Esse momento de vibração comum, essa sensação partilhada, eis o que constitui um imaginário” (idem). Não raro, este ponto de vista é questionado por (ou simplesmente reduzido a) dicotomias teóricas — material-imaterial, esquerda-direita, objetivo-subjetivo, etc. “Trata-se da oposição típica moderna ao que não pode ser dominado pelo cérebro, pela razão” (MAFFESOLI, op. cit., p. 81). Mas logo o autor reafirma o caráter simultaneamente impalpável e real do imaginário que, enquanto tal, não é passível de ser reduzido em lógicas binárias, de oposição.

O modelo moderno era belo, coerente e eficaz. Mas, por permanecer congelado, não consegue mais compreender a realidade. O modelo moderno quis reduzir a realidade aos seus parâmetros, e não se adaptou às transformações do real. O imaginário não é de direita nem de esquerda, pois está aquém ou além dessa perspectiva moderna.

Edgar Morin, que continua a participar do debate político, mas sempre soube ir além dele, compreendeu muito cedo, desde os anos 50 e principalmente nos anos 70, os processos de

interação próprios da lógica imaginal. Morin foi um dos primeiros a ver, epistemologicamente, a ruína de alguns dos fundamentos da separação entre esquerda e direita. Compreendeu o que havia de não-racional na adesão a uma ideologia dita racional (MAFFESOLI, op. cit., p. 78).

Convém reiterarmos que, no contexto deste trabalho, os estudos do imaginário devem ser compreendidos como uma abordagem teórica que, assim como qualquer outra, contém em si contradições internas e concatenações externas. Entre os diversos polos metodológicos, o trajeto singular dos estudos do imaginário encontra-se entre os sistemas de interpretação e formalização da imagem⁴, distinguindo-se destes por algumas preocupações específicas. A primeira delas é com relação a uma “lógica da imagem”, isto é, uma auto-organização das imagens “em estruturas cujas leis não se pode formular” (WUNENBURGER, 2007, p. 25). Isso porque, sob a ótica do imaginário, as representações imagéticas nem sempre se reduzem a agregados de representações de origem empírica, ligados por simples leis associacionistas (como as leis da teoria da Gestalt, Cf. KOHLER, 1980), muito embora Durand se refira a um caráter operatório das imagens, definindo com isso um “estruturalismo figurativo, que compõe juntos formalismo e significações” (WUNENBURGER, 2007, p. 25). Outra característica que diferencia o imaginário dos sistemas de interpretação da imagem é que, por mais infraestruturas e superestruturas que se admitem nas significações intelectuais da imagem, a imaginação em si é “transcendental e independente (...) dos conteúdos acidentais da percepção empírica” (idem). Aquilo que Bachelard denomina *devaneios*, assim como os *mitos* para Durand, confirmaria uma espécie de poder das imagens que ultrapassa os limites do mundo sensível. Além disso, para os autores do imaginário, as imagens teriam a capacidade de produzir no homem representações simbólicas nas quais o sentido figurado original ativaria pensamentos abertos e complexos, sendo apenas a racionalização posterior passível de interpretá-los em um sentido unívoco. Com relação a esta capacidade, e mencionando Paul Ricoeur, Wunenburger (op. cit., p. 26) nos explica que a “imaginação é de fato uma atividade ao mesmo tempo conotativa e figurativa que leva a pensar mais do que a consciência elabora sob o controle da razão abstrata”. No entanto, embora tal abordagem sinalize certo *teor* metafísico, as imagens são tidas como inseparáveis de obras e objetos (materiais ou imateriais), os quais serviriam a cada indivíduo para construir o sentido de sua vida, de suas ações e de suas experiências de pensamento.

Neste aspecto em específico, as imagens visuais e linguísticas contribuiriam para enriquecer a compreensão humana sobre o mundo, como preferem enfatizar Bachelard e Durand, e para elaborar a identidade do sujeito, como destacam Jung e Ricoeur. Sob este ponto de vista, a imaginação aparece efetivamente – o que fora previsto por Sartre, Argan e Flusser – “como um modo de expressão da liberdade humana confrontada com o horizonte da morte” (idem). Conforme escreve Pitta (2005, p. 39), “por seu poder de criação, a cada instante, imaginar é um ato de liberdade”, prosseguindo em seguida com as palavras de Durand, “Pois a verdadeira liberdade e a dignidade da vocação ontológica das pessoas não repousam senão sobre esta espontaneidade espiritual

4. Podemos eleger a psicanálise freudiana como sendo um sistema de interpretação de imagens e a corrente semiótica norte-americana como um sistema de formalização de imagens.

e esta expressão criadora que constitui o campo do imaginário”. É neste ponto que, em nosso entendimento, os estudos do imaginário se diferenciam com ênfase das demais abordagens da imagem: preocupando-se mais com uma filosofia da imagem e da imaginação do que com um método de análise preciso e amplamente utilizável em qualquer circunstância. Não se trata de uma teoria determinista, pois o fato de o imaginário ter regras não implica que as regras sejam determinantes – ao contrário, elas são secundárias e servem apenas como *facilitadoras* de uma compreensão primeira.

Esta característica não implica, entretanto, que não haja um método (ou vários métodos) de análise da imagem na perspectiva do imaginário. Pitta (op. cit., p. 38) considera que a grande qualidade dos estudos do imaginário é “ter desembocado em vários instrumentos metodológicos adaptáveis aos mais diversos objetos de estudo”. Exemplo disso é o método AT-9 (arquétipo-teste de nove elementos), criado por Yves Durand a partir das “estruturas antropológicas do imaginário” de Gilbert Durand. Trata-se de um teste que parte de 9 símbolos (espada, refúgio, alguma coisa que gira, etc.) para localizar, em determinada obra ou contexto, as três estruturas que se organizam em torno de constelações simbólicas: uma estrutura heroica (que valoriza as imagens do bestiário, da oposição dia-noite, da queda, das armas, etc.); uma estrutura mística, com seus procedimentos de simbolização que seguem o imperativo da inversão (imagens de encaixe como o útero maternal) ou o imperativo da intimidade (tumba, taça, alimento nutritivo, etc.); e uma estrutura cíclica, dramática ou sintética, que acentua uma construção por ciclos (eterno retorno, progresso, roda, etc.) alternando os materiais das duas estruturas anteriores. Assim, uma análise AT-9 permite revelar a pertinência de determinada imagem a uma dessas estruturas dominantes. Conforme Pitta descreve, referindo-se a este e a outros métodos do imaginário:

Ao permitir ao indivíduo transformar arquétipos universais em símbolos situados em uma vivência individual e coletiva específica, ele [o imaginário] se torna uma preciosa fonte de dados para a análise comparada de culturas. Autoriza, igualmente, o estudo de um elemento em particular (por exemplo, o significado do fogo) em suas dimensões de representação, função e simbolismo; ou de uma dinâmica social, no caso da análise actancial [de uma estrutura narrativa] que pode ser feita mostrando a maneira de lidar com a angústia existencial de um grupo dado: a *mitocrítica*, que analisa uma obra ou um texto (inclusive de história de vida) a partir de redundâncias que remetem aos mitos diretores em ação; a *mitanálise*, que vai situar os resultados da mitocrítica em um contexto sociocultural definido (PITTA, 2005, p. 38).

Os métodos do imaginário (AT-9, mitocrítica e mitanálise) têm sido empregados, no Brasil, nas áreas de Antropologia e Comunicação – como no Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas sobre o Imaginário (UFPE) –, em Educação – como no Centro de Estudos do Imaginário, Culturanálise de Grupos e Educação (CICE-USP) e no grupo de pesquisa sobre Imaginário Social da Saúde, Esporte e Lazer (LIRES, UGF-RJ) –, em Linguística –

como no Núcleo de Pesquisa em Língua, Imaginário e Narratividade (NUPLIN, PUC-SP) – e em História – como no Grupo de Estudos do Imaginário (UFPB). Como o imaginário pressupõe uma espécie de plasticidade e de criatividade própria das imagens, os métodos e abordagens aplicadas procuram, em geral, identificar e descrever os fatores dinâmicos que explicam sua formação e suas transformações (WUNENBURGER, 2007). Isso porque os métodos partem de um pressuposto de que o contexto sociológico modela (ou *reveste*) as representações simbólicas: embora sejam provenientes de um *fundo* cultural restrito e limitado (schèmes e arquétipos, como descreveremos adiante), o qual orienta a *ação* da imaginação, as imagens concretas presentes nas artes, nas mitologias, nos relatos diversos (orais ou escritos) adquirem contornos específicos em relação ao contexto (meio ambiente) social.

Portanto, sob o viés restritamente metodológico-analítico (pensando em pesquisas de modalidade aplicada), podemos definir o imaginário como o conjunto de produções e obras, com base em imagens visuais (quadro, desenho, fotografia) e linguísticas (metáfora, história narrativa, relato), formando estruturas coerentes e dinâmicas em si mesmas, “referentes a uma função simbólica no sentido de um ajuste de sentidos próprios e figurados” (WUNENBURGER, op. cit., p. 11). Os estudos do imaginário, por sua vez, compreendem que toda imagem (textual ou visual) comporta, por um lado, uma vertente representativa e, portanto, verbalizada ou figurada, e por outro lado, e mais importante, uma vertente emocional, afetiva, que se refere ao sujeito. A abordagem do imaginário é portanto mais próxima das percepções que nos provocam reações afetivas do que das concepções abstratas que inibem a esfera afetiva. Contudo, reiteramos, só há imaginário se um conjunto de imagens e de narrativas forma uma totalidade mais ou menos coerente, que produz um sentido diverso daquele de um significado previamente concebido. “O imaginário faz parte do que se denominará holístico (totalidade) e não do atomístico (elemento)” (WUNENBURGER, op. cit., p. 12). Em outras palavras, antes de ser descrita literalmente (temas, motivos, intrigas, cenários), uma imagem deve suscitar outras imagens, pois as imagens visuais e os relatos narrativos costumam ser portadores de um sentido secundário indireto. Deste modo, os diferentes constituintes de um imaginário (tempo, espaço, personagem, ação, etc.) podem revelar, antes de qualquer interpretação, indicações valiosas sobre o sujeito imaginante que se serve desses operadores para exprimir afetos, ideias, valores e enfim, constituir-se enquanto sujeito. Os estudos do imaginário, ao serem aplicados em análises de imagens, acabam se detendo ao âmbito das imagens-textos que, em sua dinâmica criativa e sua riqueza semântica, tornam possível uma interpretação indefinida e infinita sobre um mesmo tema – o que não significa, porém, ineficácia ou inutilidade.

Afinal, embora o imaginário se apresente como uma esfera de representações e afetos profundamente ambivalente – “na qual fundo e forma, partes e todo se entrelaçam” (WUNENBURGER, op. cit., p. 35) –, seu valor não reside apenas em suas produções (obras, quadros, relatos), mas no uso que dele é feito. Através das teorias do imaginário, podemos reconhecer determinadas estilísticas culturais que permitem descrever

as criações artísticas como realizações de grandes formas opostas ou alternativas: o dionisíaco e o apolíneo em Magritte, o barroco e o classicismo em Michelangelo, o sagrado e o profano em Kandinsky, etc. Essa compreensão da configuração de um imaginário, seja ele de um autor, de um povo ou de uma época, é em geral tributária quer da presença de elementos tipificantes, os quais caracterizam um estilo ou uma *face* ao conjunto das imagens, quer de uma dinâmica estrutural que sugere padrões de relações. Todavia, isso não implica em uma organização sistemática dos elementos, mas no máximo *sugere* uma organização que, no entanto, está subordinada à forma pela qual determinado sujeito (ou um referencial subjetivo) lida com aqueles elementos. Seguindo esta direção e evitando construir uma “caixa de ferramentas” de aplicação teórica, os autores do imaginário desenvolveram certas ideias que nos permitem compreender o modo pelo qual o imaginário se organiza, conforme detalharemos a seguir.

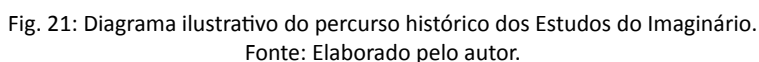
Embora os leitores de G. Bachelard ou de G. Durand possam talvez ter tido a tentação de dispor de uma cômoda caixa de ferramentas que acabasse por dispensar de toda aproximação sentida dos imaginários, os trabalhos desses autores têm o mérito de levar a compreender que os imaginários se organizam de fato segundo lógicas e que suas potencialidades vêm da complexidade de suas texturas (WUNUNBURGER, 2007, p. 39).

4.2 | Imaginário: antecedentes históricos e epistemológicos, precursores e repercussões

Vimos que, de modo geral, o *Imaginário* se refere ao conjunto de imagens e símbolos que se formam a partir de estímulos do homem com o seu meio (PITTA, 2005). Os autores dos Estudos do Imaginário, por sua vez, partem do princípio de que o processo de formação das imagens é similar, seja em um indivíduo, seja em uma cultura. Não obstante, é comum entre os autores o interesse pelo estudo dos Mitos – do grego *miéin* (manter a boca e os olhos fechados). Derivados de *miéin* são também: *mystérion* (mistérios) e *mýstes*, palavra que designa os neófitos nos mistérios, ou os iniciados (BRANDÃO, 1986, p. 25). Os Estudos do Imaginário estão, portanto, associados de forma definitiva ao *misterioso* e ao que não pode ser expresso pelo discurso lógico da consciência – o mundo do *logos* propriamente dito. Esta ligação existente entre o imaginário e os mitos nos auxiliará a traçar um breve panorama histórico relativo à tradição do imaginário percorrendo uma parte considerável da história do conhecimento ocidental.

Seguindo este parâmetro dos mitos, entretanto, não apresentaremos os autores em ordem cronológica – ao invés disso, eles serão mencionados brevemente (contando com o apoio da primeira parte deste trabalho, referente à epistemologia e história do conhecimento) conforme o assunto tratado no decorrer de nossa explanação. Sendo

assim, elaboramos um diagrama (Fig. 21) que servirá de *guia* à nossa explanação. Procuramos localizar, através de pontos de intersecção e linhas de conexão, os principais nomes (autores e movimentos históricos), acompanhados cada qual por uma pequena legenda descritiva, que serão mencionados nesta seção (com destaques em *negrito* no texto). As linhas de cor cinza sinalizam ligações ou relações de influência entre os pontos de intersecção (nomes de autores e movimentos), ao passo que as linhas de cor vermelha sinalizam especificamente as ligações que culminam na abordagem do imaginário. O eixo vertical, à esquerda, refere-se aos períodos cronológicos (não posicionados de maneira espacialmente proporcional), enquanto que o eixo horizontal, na parte superior do diagrama, divide a representação gráfica em três tipos de abordagem da imagem: *iconoclasmo* (negação da imagem), *tertium datum* (princípio do terceiro incluído) e *idolatria* (contemplanção da imagem). Iconoclasmo e idolatria serão esclarecidos por Durand no decorrer deste tópico, enquanto que o princípio do *tertium datum* seria uma espécie de “denominador comum” entre os autores do imaginário.



5. Certamente os *archái* influenciaram diretamente a *poética do devaneio* de Bachelard (1998), onde os arquétipos dos quatro elementos (terra, água, fogo e ar) representam as “verdadeiras leis oníricas” às quais o imaginário obedece.

trevas brumosas) e a terra (*Gaia*, nosso planeta em si). Enquanto que os pré-socráticos abordavam o mito de forma moralista, metafísica e alegórica, Teágenes de Région e Pitágoras começaram a refletir se os mitos não seriam apenas interpretações humanas dos elementos naturais (idem). Posteriormente, **Heródoto** inaugura a *interpretação histórica* dos mitos, entendendo-os como situações factuais ocorridas em tempos remotos (BOECHAT, 2008), sendo esta a primeira explicação realista e racional do mito.

Segundo Usarski (2006), a importância dos mitos adquire caráter científico somente com a denominada **Fenomenologia da Religião**, associada a autores como Nathan Söderblom (1866-1931), Geerardus van der Leeuw (1890-1950), Joachim Wach (1898-1955), Friedrich Heiler (1892-1967), Gustav Mensching (1901-1978) e, sobretudo, **Rudolf Otto** (1869-1937) e **Mircea Eliade** (1907-1986). Lembramos que, neste período, Wilhelm Dilthey (1833-1911) e Edmund Husserl (1869-1938) estabelecem a oposição existente entre o *método explicativo* (relações entre causa e efeito), que pode ser aplicado à natureza, e o *método compreensivo* (fenomenológico), próprio para o estudo do homem (CHAIU, 2010). Em paralelo a isso, Otto, considerado fundador da *Fenomenologia da Religião* (Cf. USARSKI, 2006), propõe o neologismo alemão *numen* (vontade, atuação ou essência divina) para designar o *Sagrado*, tema central de sua *obra magna* homônima. Ao reconhecer o *numen* em alguns objetos ou personagens, o ser humano considera-os sagrados: desde uma pedra até uma imagem ou um sacerdote (OTTO, 1992). O *homo religiosus*, portanto, é aquele que vivencia a ação dessa força transcendente (podendo ser designada por *numen*, *mana*, *wakan*, *orenda*, *tao*, *baraka*, etc.). A escola fenomenológica como um todo (além do campo religioso) acabou seguindo esta linha de pensamento – sobretudo com Merleau-Ponty, que restaurava a primazia do *sensível* através da percepção –, sucedendo assim progressivamente certo intelectualismo vigoroso que, por sua vez, ao se deparar com o domínio da imagem, culminou no pensamento estruturalista de Lévi-Strauss, Lacan, Barthes, etc. Embora **Sartre** (2008) tenha publicado, em 1940, uma obra dedicada à imaginação, os pressupostos tradicionais (como a abordagem intuitiva de **Bergson** e de **Kant**) permaneceram praticamente os mesmos na medida em que o filósofo “identifica sempre a imaginação com uma visão *nadificante* da consciência e o imaginário como um irreal” (WUNENBURGER, 2007, p. 16). Somente durante a última metade do século XX (1940-1990) que o estudo da imagem, da imaginação e do imaginário contemplará novas referências e orientações (ainda que de modo marginal e periférico):

...em primeiro lugar, as recaídas da estética surrealista que permitiu, paralelamente à lenta difusão da **psicanálise freudiana** na França, promover práticas imaginativas que remontam ao **romantismo**, até mesmo ao ocultismo; em seguida, o interesse pela psicossociologia religiosa, graças ao impacto do pensamento de Durkheim, em primeiro lugar, e em seguida dos trabalhos de **fenomenologia religiosa** (Otto e Eliade) e mesmo de psicologia religiosa (escola junguiana); enfim, a lenta progressão de um **neokantismo** que considera adquiridos o estatuto transcendental da imaginação e sua participação na constituição de um sentido simbólico (Cassirer, Heidegger). Assim, não admira

que a imaginação e a imagem tenham podido ser integradas a novos métodos ou gestões filosóficas, ainda que cada um deles desenvolva postulados e modelos de análises diferentes: a fenomenologia, advinda de Husserl, consagra a imaginação como intencionalidade capaz de um alcance eidético (da essência das coisas); a **hermenêutica** atribui às imagens uma função expressiva de sentido, em certos aspectos mais fecunda do que o conceito (**Heidegger, Gadamer, Ricoeur**, etc.); os debates introduzidos pela **Escola de Frankfurt (Bloch)** obrigam a levar em conta mito e utopia na história sociopolítica (WUNENBURGER, 2007, p. 17).

Em resumo, embora “esses estudos foram feitos durante logo tempo de maneira desorganizada” (PITTA, 2005, p. 13), a **tradição neoplatônica (Plotino)** pode ser encarada como *pano de fundo* das mais recentes e variadas abordagens do imaginário, abordagens estas que transitam entre o estruturalismo, a fenomenologia e a hermenêutica. Contudo, a filosofia contemporânea, assim como a contemporaneidade em geral, não se desvinculou da tradição moderna (século XVII) que compreende a imaginação como produção de meras representações ilusórias: “Uma abordagem filosófica do imaginário permanece, pois, inseparável, por sua vez, de um trabalho epistemológico de descrição, de classificação e de tipificação das múltiplas faces da imagem” (PITTA, op. cit., p. 16).

Com relação a este contrassenso, Durand (2010) postula que a sociedade contemporânea se relaciona com a imagem de maneira ambivalente: idolátrica e iconoclasta. O **iconoclasmo** (negação da imagem) ocidental originou-se no **monoteísmo cristão**, especialmente com a **lei de Moisés** segundo a qual é proibido “criar qualquer imagem (*eidôlon*) como substituto para o divino” (DURAND, op. cit., p. 9). A partir disso, Durand traça quatro momentos históricos onde a imagem passa a ser desvalorizada (por ser incerta e ambígua) frente à experiência dos fatos: primeiro, com a **lógica binária** (verdadeiro/falso) de **Sócrates e Aristóteles**; depois com o racionalismo dialético da **escolástica medieval (São Tomás de Aquino)**, em seguida, com a fundação da **física moderna (Galileu e Descartes)** baseada na causalidade mecânica; e, por fim, com o **empirismo factual** e positivista de **Hume e Newton**. Por outro lado, a **idolatria** (contemplação da imagem) ou **resistência do imaginário**, conforme Durand (idem) prefere intitular, encontra-se desde os **mitos gregos** e o **idealismo platônico**, seguindo posteriormente a seguinte trajetória: o culto às **imagens sacras** por **São Francisco de Assis**⁶ (séculos XIII e XIV); o **retorno ao paganismo** e ao antropomorfismo no **Renascimento** (século XV); a **Contra-Reforma** da Igreja Romana e o período **Barroco**⁷ (século XVI); a **imaginação cristã** de **Santo Inácio de Loyola**⁸ (século XVI), a **terceira via** do conhecimento (**intuição pela imagem**) teorizada por **Kant** (século XVIII) e procedida pelo **romantismo** de **Schelling, Schopenhauer e Hegel** (século XIX), por fim, o **movimento Surrealista** e a **descoberta do inconsciente** (século XX). Em linhas gerais, “os bastiões da resistência dos valores do imaginário no seio do reino triunfante do cientificismo racionalista foram o **Romantismo**, o **Simbolismo** e o **Surrealismo**” (DURAND, op. cit., p. 35). Convém ainda mencionarmos que as civilizações não ocidentais, ao contrário do imaginário ocidental, seguiram majoritariamente princípios pluralistas e politeístas, não

6. São Francisco de Assis apreciava a arte e a considerava um instrumento útil no cultivo da devoção de Deus. Cf. LACHANCE, 2001.

7. Após a Reforma Protestante, que levou a maior parte da Europa setentrional a separar-se da igreja romana, a Contra-Reforma culminou com o surgimento do Barroco como sendo uma renovação da arte sacra cristã. Cf. ROPS, 1996.

8. Com grande influência na Contra-Reforma Católica, Inácio de Loyola desenvolveu novos métodos de evangelização intitulados “exercícios espirituais”, os quais permitiriam uma contemplação direta das imagens sagradas. Cf. DIGORAS, 1991.

separando, por exemplo, as *verdades* fornecidas pela imagem daquelas fornecidas pela escrita (idem).

Encerrando seu breve panorama histórico acerca da cultura ocidental do imaginário, Durand acrescenta o *efeito perverso* e a *explosão* do vídeo, fenômenos que inauguram uma sociedade da informação visual que estaria sedenta por imagens e, simultaneamente, ainda desconfiada da contemplação inesgotável que elas permitem. É possível reconhecermos, neste ponto, certa semelhança entre o pensamento de Durand e o de Flusser. Em primeiro lugar, ambos salientam a forma como a evolução técnica paradoxalmente estabelece uma espécie de conexão das imagens técnicas com o imaginário ancestral. A própria invenção da imprensa não contraria a tradição da narrativa oral, mas lhe confere uma nova dimensão: “a da imagem escrita, *literária*, como dizia Bachelard, e enriquecia a troca de palavras” (DURAND, op. cit., p. 35). Em segundo lugar, e consoante Flusser, como já descrito anteriormente, é pela invenção da imprensa que a imagem técnica retorna à vida, fazendo do imaginário um valor de uso e reinstaurando a imagem no pensamento cotidiano⁹.

Partindo desses pressupostos, a expansão *fantástica* e *perversa* da mídia (cinema, televisão, internet, etc.) seria, para Durand, fruto da denominada “iconoclastia endêmica” que, no século XX, desencadeou em teorias que desvalorizam o imaginário, isto é, a natureza simbólica da imagem. Segundo Teixeira e Araújo (2011), Durand critica as posições **associacionistas** (que reduzem a imaginação à percepção, como a **Gestalt**), **bergsonistas** (que reduzem a imaginação à lembrança da memória, como em **Bergson**) e **sartreanas** (que reduzem a imaginação a um modo de consciência, como em **Sartre**). Contra tal monismo mecanicista de determinada consciência psicológica, da qual o imaginário nada mais é do que resultante dialético, Durand elege como sendo sua tese central a primazia do símbolo sobre o sentido figurado. Embora Flusser possa ser enquadrado entre os *alvos* da crítica durandiana (Flusser provém de uma tradição linguística-semiótica), acreditamos que, por um caminho distinto, a imaginação é também considerada por Flusser como potencial criador (simbólico), e não como um simples conjunto de imagens, percepções ou memórias. Especialmente em “Língua e Realidade” (FLUSSER, 2007a), o autor postula que a língua basicamente *cria* e *propaga* a realidade: através do discurso, ela exerce a função de (re)organizar o real, sendo a poesia e a imaginação aquilo que cria a língua. Apenas a título de complemento, mencionamos:

...[Se] definirmos *conjunto de símbolos* como *língua* (...), e *conjunto do apreensível* como *realidade*, então a língua é realidade. (...) Fiquei impressionado pelo poder criador da língua poética e pela evaporação desse poder sob análise lógica, isto é, pela tautologia da língua analisada logicamente (FLUSSER, 2007a, p. 202).

9. Com relação a tal semelhança por nós identificada entre Durand e os pressupostos de Flusser, remetemos à leitura de dois trechos a serem comparados: DURAND, 2011, p. 95-97 e FLUSSER, 2007b, p. 151-159.

Conforme pontuamos anteriormente, os representantes do imaginário transitam entre três abordagens predominantes: a fenomenologia, a hermenêutica e o estruturalismo (PITTA, 2005). Assim sendo, julgamos oportuno descrevermos três

autores que, não necessariamente nesta ordem (mas de forma emaranhada), associaram tais abordagens ao Imaginário – os precursores **Gaston Bachelard** e **Carl Gustav Jung** e, considerado por muitos o *fundador*, **Gilbert Durand**. Em seguida, comentaremos sobre alguns outros autores que também contribuíram, direta ou indiretamente, com a tradição do Imaginário. Embora Pitta (idem) considere Bachelard (1884-1962) como sendo o principal precursor dos Estudos do Imaginário, começaremos, por constatação cronológica, expondo brevemente alguns dos conceitos-chave da psicologia de Carl Gustav Jung – enquanto Bachelard fundava em 1950 (Genebra, França) a *Société de Symbolisme* (Sociedade do Simbolismo), Jung já participava do denominado *Círculo de Eranos*¹⁰. Durand (1982, p. 275-276) relata-nos que “Quando eu ouvi falar pela primeira vez de Eranos, foi em 1947, pelo meu bom mestre Gaston Bachelard”, acrescentando posteriormente a respeito do caráter transdisciplinar dos encontros em Eranos:

10. Sob a orientação de Rudolf Otto, o Círculo de Eranos foi fundado em 1933 (Ascona, Suíça) por Olga Fröbe-Kapteyn. Jung foi desde o início o mentor destes encontros interdisciplinares que, por sua vez, podem ser dividida em três fases: da mitologia comparada (1933-1946), da antropologia cultural (1947-1971) e da hermenêutica simbólica (1972-1988). Cf. JAFFÉ, 1988, p. 85-96.

Durante 25 anos, o Círculo Ticiano [de Eranos] foi continuamente a minha *Universidade de Verão*. Eu desejo aos meus adversários uma tal reciclagem! Além da confirmação que provinha dos estudos clínicos de Jung e dos práticos junguianos, como o meu amigo James Hillman, eram também biólogos *etólogos* e físicos que ainda iam dar os fundamentos empíricos, mas sobretudo mais teóricos, à minha opção *filosófica* primeira (DURAND, 1990, p. 3).

Um dos primeiros representantes do Círculo de Eranos, conforme salienta Durand, foi o psiquiatra suíço Carl Gustav Jung. Intrigado com o fato de seus pacientes relatarem sonhos idênticos a mitos de outras culturas que não a deles, especialmente aquelas que nunca tiveram contato entre si, Jung (2006) propõe o conceito de *inconsciente coletivo*, uma espécie de memória da experiência de toda a humanidade – aquilo a que Durand (*apud* ARAÚJO; TEIXEIRA, 2009, p. 8) se refere como “reminiscência do Destino ancestral da espécie”. Os *arquétipos*, em sua vez, seriam formas *a priori* de toda manifestação de pensamento humano e que encontram suas raízes em uma dimensão atemporal, isto é, com origem não verificável na psique humana. Dito de outra forma, “as estruturas básicas e universais da psique, os padrões formais de seus modos de relação, são padrões arquetípicos” (HILLMAN, 1995, p. 22). Contudo, embora configurem as formas primárias que governam a psique, os arquétipos não estão contidos apenas no inconsciente coletivo, pois também se manifestam nos planos físico, social, linguístico, estético e espiritual (idem). Um determinado contexto cultural teria então o papel de *preencher* as formas arquetípicas que, vazias em um primeiro momento, desenvolver-se-iam assim em manifestações simbólicas. Deste modo, uma concepção preliminar de *símbolo* – ainda que não corresponda à totalidade deste conceito (conforme veremos adiante) – seria tratá-lo enquanto manifestação *física* do arquétipo que seria, em si, inatingível por sua condição de estrutura *à priori*. Portanto, o conceito de arquétipo constitui um correlato indispensável da ideia de inconsciente coletivo, ideia esta que é claramente influenciada por Platão e os neoplatônicos. O idealismo kantiano é também

implícito em Jung na medida em que ele pressupõe a existência de determinadas formas na psique que estariam presentes em todo tempo e em todo lugar e que, de modo particular para cada indivíduo, oferecem um sentido simbólico à existência humana. Assim, o inconsciente coletivo seria uma parte imutável da psique humana, dividida por todos os homens, mas de caráter não evolutivo na medida em que não se modifica. Trata-se de uma herança que nos fornece as estruturas de pensamento (arquétipos) necessárias para a formação de todas as culturas existentes.

Em paralelo a Jung, o filósofo Gaston Bachelard deixava sua *fase diurna* (relacionada à epistemologia e à razão científica) para iniciar sua *fase noturna* (ligada ao espírito poético, às diversas formas de sensibilidade, etc.). Partindo do pressuposto da importância do *devaneio poético* para a formação do espírito científico, Bachelard iniciava uma mudança de paradigmas ao estudar manifestações que, como a poesia e a literatura em geral, eram até então renegadas pelo meio científico: “Tudo o que pode esperar a filosofia é tornar a poesia e a ciência complementares, é uni-las como dois contrários bem feitos” (BACHELARD, 2000, p. 32). Deste modo, Bachelard começava uma *busca por relações*, revelando-nos que o imaginário desenvolve-se em torno de alguns grandes temas, como núcleos ao redor dos quais as imagens convergem e se organizam. Tais *pontes simbólicas* atribuiriam validade ao conhecimento, sendo a dignidade poética e a criatividade onírica as fontes de nossa relação com o mundo. De maneira semelhante à Jung, Bachelard reconhecia no psiquismo humano a preexistência de representações imagéticas que, carregadas intensamente de afetividade, enraízam-se em matrizes inconscientes (os arquétipos). O modo pelo qual estas imagens se manifestam na consciência perceptiva é dissociado em duas polaridades: masculina (*Animus*), num sentido impositivo do imperativo *dividir*; e feminina (*Anima*), num sentido passivo do imperativo *reconciliar* (WUNENBURGER, 2007). Por isso “o supremo denominador que caracteriza a construção imaginal é mais *verbal* do que *substantiva* e mesmo que *qualificativa*” (DURAND *apud* ARAÚJO; TEIXEIRA, 2009, p. 8).

Uma vez percebidas, as imagens carregariam significações novas ao contato das substâncias materiais que lhes servem de conteúdo, isto é, “da simbologia dos quatro elementos (terra, água, ar e fogo), que fornecem *hormônios da imaginação* que nos levam a *crescer psiquicamente*” (WUNENBURGER, 2007, p. 19). Isso implica que a imaginação está ligada ao nosso psiquismo pessoal e, ao mesmo tempo, do ponto de vista de seu conteúdo, à dimensão externa e material: “Somos transportados na busca imaginária por matérias fundamentais, por elementos imaginários, que possuem leis idealísticas tão exatas quanto as leis experimentais” (BACHELARD, 1990, p. 13). Seguindo este raciocínio, a dinâmica criadora das imagens é análoga aos movimentos do corpo, aos gestos, por uma “consciência temporal descontínua, feita de instantes sucessivos e inovadores, arrebatados por um ritmo” (WUNENBURGER, 2007, p. 19). Logo, a imaginação oscila sempre entre movimento e repouso, entre extroversão e introversão, o que implica em dois regimes distintos de atividades imaginantes: “Imaginação e vontade são dois aspectos de uma mesma força profunda... à imaginação que clareia o querer se

une uma vontade de imaginar, de viver o que imaginamos” (BACHELARD, 1990, p. 144). Em linhas gerais, “Bachelard tem o grande mérito de ter reabilitado a poesia como meio de conhecimento; poesia que é do domínio do simbólico, do sensível, do subjetivo” (PITTA, 2005, p. 13). Tal mudança de paradigma resume a proposta bachelardiana de um novo “espírito científico”, conforme descreve Wunenburger:

A análise do imaginário pode, portanto, ser feita seja por uma via negativa, na ciência, que apreende a imagem sobretudo como obstáculo epistemológico, seja segundo uma abordagem positiva, sob a forma de poética geral, que a apreende sobretudo como uma fonte criadora. As imagens, que se impõem como obstáculos para a abstração, revelam-se em contrapartida positivas para o devaneio, que dessa maneira é o exato oposto da ciência, visto que os eixos da poesia e da ciência são primeiramente inversos (WUNENBURGER, 2007, p. 18).

Discípulo de Bachelard e atuante do Círculo de Eranos, o antropólogo Gilbert Durand funda em 1967 o *Centre de Recherches sur l'Imaginaire* (Centro de Pesquisas sobre o Imaginário) em Grenoble-França, um centro de pesquisa dedicado ao estudo antropológico de narrativas míticas. Procurando elaborar uma classificação antropológica das imagens, Durand considera que “não se trata de classificar uma cultura em tal ou tal estrutura, mas de perceber qual é a *polarização* predominante, isto é, o tipo de dinamismo que se encontra em ação” (PITTA, 2005, p. 19). Seguindo o pensamento junguiano e bachelardiano, para Durand o arquétipo é vazio em si mesmo (sendo somente uma estrutura), mas ao entrar em contato com uma determinada cultura preenche-se dela mesma, produzindo assim um símbolo que, em sua vez, ao organizar-se com outros símbolos numa rede narrativa, forma um mito. Contudo, o antropólogo acrescenta a existência de uma dimensão mais abstrata, anterior ao arquétipo, denominada *Schème* (esquema). Trata-se da intenção fundamental, aquela polarização ou dinamismo predominante em determinada cultura, correspondente ao verbo, à ação básica (como dividir, unir, confundir, etc.), que permite ao arquétipo tornar-se símbolo (idem).

A diferença que existe entre os gestos reflexológicos que descrevemos e os *schèmes* consiste no fato de estes últimos já não serem apenas engramas teóricos, mas sim trajetos encarnados em representações concretas precisas; assim, ao gesto postural correspondem dois *schèmes*: o da verticalização ascendente e o da divisão tanto visual como manual; ao gesto de engolir corresponde o *schème* da descida e o do recolhimento na intimidade (DURAND, 1989, p. 61).

11. Embora se trate do mesmo termo a ser por nós empregado, a “articulação simbólica” definida por Durand é bastante distinta daquela que apresentaremos logo mais, uma vez que nossa abordagem será mais próxima da psicologia junguiana.

Seguindo este raciocínio, o conceito de “*articulação simbólica*” é assinalado por Durand¹¹ (2010, p. 40) como uma ligação indissolúvel entre, por um lado, estruturas e, por outro lado, significações simbólicas. Noutras palavras, trata-se de um processo geral do pensamento, simultaneamente indireto e concreto (idem). Diferentemente de Jung e Bachelard, é o *schème* (e não o arquétipo) que está na base inconsciente dos

gestos e da imaginação e que faz a junção entre os reflexos dominantes (estruturas) e a figuração simbólica: “O procedimento do mito, do devaneio ou do sonho, é de repetir (sincronicidade) as ligações simbólicas que o constituem. Tal é a redundância que assinala sempre um *mitema*” (DURAND *apud* ARAÚJO; TEIXEIRA, 2009, p. 10). A partir disso, o antropólogo elabora uma lógica dinâmica de composição de imagens de acordo com dois regimes ou polaridades: *diurno* (estruturas de oposição) e *noturno* (estruturas sintéticas ou de fusão). Deste dualismo se originam outras três estruturas polarizantes (WUNENBURGER, 2007): uma estrutura *mística* (regime noturno), que organiza imagens seguindo o imperativo da *fusão*; uma estrutura *heroica* ou *diarética* (regime diurno), que estabelece relações de oposições e partidas entre os elementos; e uma estrutura *cíclica*, *sintética* ou *disseminatória* (regime noturno), que oferece uma composição narrativa entre dois extremos antagônicos.

A partir deste trajeto antropológico, é possível tornar inteligíveis as configurações das imagens através daquilo que Durand (2000) denominou *hermenêutica mitológica* ou *mitologia*, um método que engloba a *mitocrítica* e a *mitanálise*. A mitocrítica procura identificar em determinada obra (literária, musical, religiosa, etc.) o *mito diretor* ou *mitema* subjacente. A mitanálise, que complementa a mitocrítica (e vice-versa), estende a busca para identificar os mitos dominantes em determinado contexto histórico-social. De todo modo, parte-se do pressuposto de que, embora não sejam verificáveis diretamente, os arquétipos e o inconsciente coletivo possuem como linguagem primária e irredutível o discurso metafórico dos mitos.

Para ampliarmos esta breve apresentação dos autores relacionados ao imaginário, julgamos pertinente mencionar o psicólogo norte-americano **James Hillman**, fundador da intitulada *psicologia arquetípica* (desdobramento da psicologia junguiana). Parece-nos que este autor vai mais adiante que os descritos até então ao propor que as imagens arquetípicas não são, como defende Jung, *pré-formas* do inconsciente coletivo, mas *acontecimentos primordiais* que vivenciamos como momentos instauradores de nossa própria realidade (HILLMAN, 1995, p. 29). Isso implica uma forma intelectual de compreensão do mundo que antecede à própria linguagem e percepção empírica, de modo a constituí-las e perfilá-las. Desta maneira, Hillman estende a própria noção de realidade para além da subjetividade humana, da objetividade universalista, do relativismo histórico e antropológico, do materialismo e do imaterialismo, encarando o *real* como uma *possibilidade* discursiva que provém somente da imaginação – retomaremos o pensamento de Hillman mais adiante, na explanação sobre a *Articulação Simbólica*. De modo semelhante, o filósofo **Ernst Cassirer** considera que a vivência humana do mundo tem sua primeira expressão no mito e na linguagem simbólica, depois no pensamento lógico e propriamente empírico. Sendo assim, a experiência mítica é, para Cassirer (1962), mais imediata e *criadora*, possuindo uma lógica própria que é diferente do pensamento lógico científico.

Mesmo o mito tem certo aspecto *objetivo* e uma *função objetiva* definida enquanto o ser humano quer objetivar uma

intelecção do mundo [...]. O mito não só está longe de toda realidade empírica, mas, em certo sentido, está em evidente contradição com ela (CASSIRER, 1976, p. 58).

Enquanto rede de símbolos coletivos, o mito não pode, como afirma Roland Barthes (1970, p. 130), “ser um objeto, um conceito ou uma ideia: ele é um modo de significação, uma forma”. Em decorrência disso, não podemos pensar o mito “pelo objeto de sua mensagem, mas pelo modo como a profere” (idem), ou seja, por sua linguagem simbólica. Noutras palavras, não podemos entender o mito e o símbolo em termos de, por exemplo, sinal e significado (que configuram o mecanismo fundamental da linguagem), recorrentes em análises semióticas, mas sim em termos de experiência afetiva e narrativa, como “Uma verdade que esconde outra verdade” (BRANDÃO, 1986, p. 39). **Mircea Eliade** (1995), estudioso do pensamento mítico, emprega o termo *ontologia arcaica* para referir-se a esta *captação imediata e criadora* que acontece no mito e no símbolo. Adverte, contudo, que não devemos tomar literalmente a linguagem simbólica; assim, a Vênus (deusa romana) nunca é a Vênus propriamente dita. A Vênus nos remete, antes de qualquer coisa, “ao princípio cosmológico incorporado nela” (ELIADE, op. cit., p. 44), o qual antecede a qualquer tipo de descrição. Levando adiante o conceito de *Sagrado* de **Otto** (1992), Eliade também enfatiza o complexo dialético entre o *sagrado* e o *profano*, trabalhando com uma hermenêutica comparativa para, na esteira de Cassirer e Henry Corbin, compreender as relações *trans-históricas* dos mitos (ELIADE, 1995). Por outras palavras, Eliade sustenta que a linguagem mítico-simbólica (o *sagrado*, o *numinoso*) não apenas se opõe à consciência histórica do homem (o *profano*, o mundano e empírico), mas antes a produz. Em suas palavras:

[O pensamento simbólico] precede a linguagem e a razão discursiva. O símbolo revela certos aspectos da realidade – os mais profundos – que desafiam qualquer outro meio de conhecimento. (...) Por isso, seu estudo nos permite melhor conhecer o homem, *o homem simplesmente*, aquele que ainda não se compôs com as condições da história. Cada ser histórico traz em si uma grande parte da humanidade anterior à História. (...) Começamos a ver hoje que a parte a-histórica de todo ser humano não se perde, como se pensava no século XIX, no reino animal [*profano*] e, finalmente, na *Vida*, mas, ao contrário, bifurca-se e eleva-se bem acima dela (...). Os sonhos, os devaneios, as imagens de suas nostalgias, de seus desejos, de seus entusiasmos etc., tantas forças que projetam o ser humano historicamente condicionado em um mundo espiritual infinitamente mais rico que o mundo fechado do seu *momento histórico* (ELIADE, 1991, p. 8-9).

Completando a *tríade* dos estudiosos da religião (Eliade, Cassirer e Corbin), o filósofo **Henry Corbin**, importante representante do Círculo de Eranos, considerava a linguagem simbólica como sendo *meta-história*, isto é, transcendente à história circunstancial. “É Deus que me faz existir. (...) Mas conhecendo-o por minha vez eu o faço existir. (...) Disto, a novidade veio até nós. E é em mim que se realiza a proposta” (CORBIN, 1969,

p. 197). Corbin então reconhece uma relação de *correspondência* e *reciprocidade* entre o microcosmo da psique e o macrocosmo do universo, pois “o outro mundo existe a partir deste mundo aqui: ele existe a cada instante em relação a cada ser” (CORBIN, op. cit., p. 160). Disto decorre o conceito nomeado por Corbin de *mundus imaginalis*: a visão situada *entre* o mundo não conhecível e o mundo da percepção, como um “mundo dos espelhos”, das formas que aparecem sobre superfícies espelhadas. A linguagem simbólica (ou *linguagem imaginal*, ou *visão mística*, como Corbin prefere denominar) provém deste *mundus imaginalis*, sendo caracterizada por três aspectos principais: (1) ela escapa do tempo linear do cotidiano; (2) ela é *interface* e *mediação*, como “potência mágica criadora que, dando nascimento ao mundo sensível, produz o espírito em formas e em cores” (CORBIN, op. cit., p. 138); (3) ela é ativa, criadora e eficaz, o que confere um caráter fundamentalmente dinâmico e criador à linguagem simbólica – e de forma *espelhada*, como afirma Léon Bloy (*apud* PITTA, 2005, p. 74), “Todo homem é simbólico, e é na medida em que ele é símbolo que ele é vivo”.

Deste modo, a perspectiva de Corbin introduz a noção de *complexidade* aos estudos do imaginário: uma ideia de relação e mediação dinâmica em torno das quais as percepções empíricas e as ideias abstratas se organizam. Seguindo esta linha de pensamento, mencionamos também o filósofo francês **Edgar Morin** (estudioso do denominado *pensamento complexo*) que, na tentativa de “adequar” o Imaginário aos métodos científicos, postula que as estruturas do cosmos (do ser vivo ao universo como um todo) constituem-se numa *tensão*, própria do símbolo, entre instâncias antagonistas. “Edgar Morin é, para nós, um dos *promotores* mais interessantes de uma problemática do imaginário” (THOMAS *apud* PITTA, 2005, p. 76). Esta problemática reside naquela tensão de antagonismo que, para Morin (2007), é apenas aparente enquanto *tensão* na medida em que há um terceiro elemento não incluído (*tertium non datum*), o qual não se adiciona ao antagonismo, mas o determina enquanto *dinâmica* – nos termos de Morin, *dialógica* ou *complexidade ternária*.

Então aquilo que Corbin denomina de *mundus imaginalis* é ampliado e aprofundado filosoficamente por Morin em seu conceito do *paradigma perdido*: uma visão ontológica paradoxal da humanidade que nos caracteriza enquanto *homo sapiens-demens* (homens pensantes-dementes). Isto porque o *sapiens* é sempre inacabado, em estado de eterno aprendizado até sua morte, aberto à criatividade vivificante e simultaneamente ameaçado pelo medo da morte, pela loucura, pela perda total de controle – “o sistema do vivente se alimenta da desordem, mas ao mesmo tempo, é por ele ameaçado” (MORIN *apud* PITTA, 2005, p. 78). Em outras palavras, o homem é inexplicavelmente louco e sábio ao mesmo tempo, sendo que sua sabedoria está em sua loucura e vice-versa. Mas é com este “inexplicavelmente” que Morin recorre a autores como Jung e Bachelard para unir coisas aparentemente opostas: razão e emoção, sensível e inteligível, o real e o imaginário, os fatos e os mitos, a ciência e a arte.

No campo do imaginário sociocultural, Morin argumenta o quanto o espaço e o tempo “noturnos” (relacionados à noção *dionisíaca*, de festa, de jogo, de lúdico) se

complementam com o tempo e o espalho “diurnos” (relacionados à noção *apolínea*, de disciplina, rigorosidade e ordem), de forma integrada em dualismos discursivos tais como “é preciso se divertir para trabalhar melhor”. Este princípio dialógico (que exprime a conflitualidade e a complementaridade entre instâncias antagônicas) também se encontra nitidamente no pensamento do sociólogo francês **Michel Maffesoli**. Pupilo de Durand, Maffesoli propôs o *método compreensivo* ao analisar a denominada *pós-modernidade* como *retribalização social e cultuação de valores arcaicos* (MAFFESOLI, 2006). Após ampla investigação sobre o contexto pós-moderno¹², Maffesoli passa a encarar o Imaginário como um “enraizamento dinâmico”, uma mudança da *episteme*¹³, uma energia da vida cotidiana que se mantém no *aqui* e *agora*: “Contra o grande esquema que marcou a modernidade, (...) Observo uma concepção anarquista no espírito do tempo” (MAFFESOLI, 2008, p. 9). Procurando não mais a superação racional do *bem* e do *mal*, o autor propõe um processo de reversibilidade consoante com o estilo de vida contemporâneo que, por sua vez, estaria relacionado *simultaneamente* com o racional, o lógico, o não-lógico e o ilógico. Trata-se da noção de *formismo*, predominante no discurso maffesoliano:

12. Maffesoli substitui a *lógica da identidade*, ocorrida na modernidade, pela *lógica da identificação* na pós-modernidade. O comportamento pós-moderno, deste modo, é caracterizado pelo conceito de “personas”: indivíduos portadores de máscaras variáveis, tributárias ou não dos sistemas emblemáticos com os quais se identificam (MAFFESOLI, 1996, p. 18).

13. Maffesoli remete à noção de *episteme* de Michel Foucault: “A *episteme* é a inconsciência e a consciência de si próprio. É um conhecimento oculto. Um conhecimento que não é realmente verdadeiro” (MAFFESOLI, 2008, p. 5).

14. Raciocínio central da filosofia de Georg W. F. Hegel (1770-1831), o qual enfatiza a construção da Síntese, resultante da contradição entre Tese e Antítese.

Assim, sem reduzir à unidade – que é o próprio do racionalismo – ela [a *forma*] favorece a unicidade, dá coesão a coisas díspares. Em outras palavras, num mundo de contrastes, ela permite que se tenha uma ideia de conjunto... A dialética [hegeliana]¹⁴ tinha por ambição, pretensão, ultrapassar o contraditório, é assim que dava um sentido ao mundo, orientava-o, dava-lhe uma finalidade. O *formismo*, ao contrário, mantém juntos, todos os contraditórios, favorecendo assim um sentido que se esgota em atos, que não se projeta, que se vive no jogo das aparências, na eflorescência das imagens, na valorização dos corpos (MAFFESOLI, 1998, p. 86).

O *formismo* de Maffesoli propõe a ênfase na *forma* e não mais no *conteúdo*. Ao contrário dos sistemas cognitivos do século XIX, a atenção maffesoliana é voltada à *razão sensível* ou ao *saber incorporado* pela forma: “Os *reality shows* e a publicidade têm conteúdo zero, mas uma forma comunal” (MAFFESOLI, 2008, p. 7). Partindo do dilema “conteúdo *versus* forma”, como a pintura de um quadro *versus* sua moldura, o autor utiliza-se constantemente de dualismos para deixar clara a necessidade de “pôr as coisas em relação às outras”. Por exemplo, as ações espontâneas e *dionisíacas*, que na modernidade eram desprezadas frente à atitude racional e finalista (*apolínea*), *esconderiam* novos territórios e valores que floresceriam no “solo fértil” da pós-modernidade, onde as aparências novamente prevaleceriam sobre as identidades. Maffesoli acredita, pois, que o espírito pós-moderno, marcado pelo selo do efêmero, já não teria mais a ambição (própria do modernismo) de dominar seu próprio futuro. E é especialmente nas práticas coletivas que Maffesoli (1998, p. 34) procura identificar uma “*lógica interna através do formismo*”, isto é, na relação que os *personas* estabelecem entre si e entre a *tribo* da qual fazem parte, tal como atores atuando em uma peça de teatro.

Neste ínterim, é curioso como Maffesoli (op. cit., p. 8) considera o Design como responsável pela *estetização da existência*: “podemos compreender como se dá a passagem da modernidade para a pós-modernidade por meio da arquitetura e do design. Vamos embelezar o que era funcional, passando-se a uma estetização da existência”. O Design, neste sentido, estaria relacionado à ideia de *criatividade da existência*, à noção de criação da própria vida como obra de arte e à estetização da vida social, sendo que “Estética é o compartilhamento de emoções, quaisquer que sejam” (idem). Os afetos coletivos, desta forma, ultrapassariam a concepção progressista e universalista do racionalismo moderno na medida em que retomam, no contexto pós-moderno, alguns “arcaísmos” coletivos: o retorno da dimensão hedonista da existência, a noção de tribo como um modo de estar-junto a partir do *gosto* compartilhado, o nomadismo, a imobilidade do tempo, etc. Em suma, o retorno do *trágico* é permeado por um sentido intuitivo e ativo em uma espécie de *solidariedade* coletiva. E tudo em nome de uma razão maior, a *razão sensível* (MAFFESOLI, 1998), isto é, um *modus operandi* que permite aliar o inteligível-individual ao sensível-coletivo. Trata-se, em outras palavras, de uma vivência trágico-subjetiva através do outro.

Se soubermos ver todas as características do trágico, certamente seremos capazes de compreender numerosas práticas sociais, em particular juvenis, que sem essa apreciação pareceriam desprovidas de sentido. Digamos categoricamente: com a sensibilidade trágica o tempo se imobiliza ou, ao menos, se lenteia. De fato, a velocidade, sob suas diversas modulações, foi a marca do drama moderno. O desenvolvimento científico, tecnológico ou econômico é sua consequência mais visível. De modo contrário, hoje vemos despontar um elogio da lentidão, incluindo a ociosidade. A vida não é mais que uma concatenação de instantes imóveis, de instantes eternos, dos quais se pode tirar o máximo de gozo (MAFFESOLI, 2003, p. 9).

Com isso, é possível percebermos que, ao retomar as ideias dos autores do imaginário, Maffesoli desconsidera aquilo que *deveria ser* e passa a examinar aquilo que *de fato é*: uma *banalidade* do saber comum fundamental à transgressão de leis rígidas e pensamentos estabelecidos (o que confere um “espírito anarquista” à pós-modernidade). O fenômeno do comportamento trágico também remete à concepção de “pré-individual” (MAFFESOLI, 2008, p. 5), ou seja, aquilo que precede a construção do indivíduo – neste caso, o imaginário coletivo antes do individual, evidente no próprio cotidiano que, por sua vez, seria um “*farol aceso* em nosso *inconsciente coletivo*” (idem). Consequência deste comportamento “pré-individual” seria a fragilização da identidade individual em si que, por sua vez, apoia-se em ideologias cada vez mais efêmeras. É assim que a *ética* (aqui entendida como uma *lei* da coletividade) tornar-se-ia *estética*: partilhando emoções e sensações comuns em uma *reciclagem sem fim*, em uma constante reorganização de formas e aparências (MAFFESOLI, op. cit., p. 15). Neste sentido, haveria na pós-modernidade a emergência de um novo *estar-junto* e *fazer-junto* baseado na *ética da estética* e não mais na *ética da moral*. Ou seja, um hedonismo mundano que se

torna possível na medida em que as *personas* vestem múltiplas máscaras em um jogo de *simulação em tempo real*. Os “prazeres e penas são experimentados em comum” (MAFFESOLI, 1995, p. 76), assistindo-se “ao nascimento de uma verdadeira subjetividade de massas, que repousa sobre o contágio afetivo” (MAFFESOLI, 1996, p. 51). Em linhas gerais, o nódulo da sociedade contemporânea, na perspectiva maffesoliana, reside na dinâmica das aparências, na exacerbação do sensível e na conciliação de múltiplas personalidades, sendo os estudos do imaginário uma ótica favorável à compreensão da inter-relação entre os indivíduos (*personas*) nesta nova ética pós-moderna.

Este “retorno dos valores arcaicos” que resultaria, na pós-modernidade conforme entendida por Maffesoli, em um “contágio afetivo” das massas, leva-nos a retornar rapidamente ao campo da religião e mitologia comparada. Sob o viés de Croatto (2001, p. 9), por exemplo, o mito, como sendo um “valor arcaico”, constitui uma *experiência do transcendente* e, “como toda experiência humana, ela também tende à comunicação e à socialização. Precisa ser *dita*”. De forma semelhante, o psicólogo junguiano Walter Boechat (2008) postula que o tecido do qual são feitos os mitos, os contos de fadas, as fantasias e os sonhos é basicamente o mesmo: a *Mitopoesie* ou a “base poética da mente”, isto é, a capacidade natural e espontânea que tem a psique humana de produzir imagens mitológicas ou arquetípicas nas mais variadas situações do cotidiano. É seguindo este pressuposto que o americano **Joseph Campbell** (2008) dedicou sua vida estudando personagens clássicos e *padrões* narrativos dos diversos mitos, ocidentais e orientais, os quais representariam uma mesma jornada – a *jornada do herói (monomito)* ou a experiência divina central (*axis mundi*). Deste modo, Campbell descreve situações cotidianas análogas às histórias de diferentes culturas e aos ensinamentos da tradição do imaginário (com especial ênfase em Jung), ainda que de modo menos rigoroso (em termos acadêmico-científicos) e mais voltado para o grande público interessado em mitologia e psicologia. Neste ínterim, Campbell nos fornece uma metáfora ainda atual para resumir o papel dos mitos no contexto contemporâneo:

A vida é como chegar atrasado ao cinema e ter de imaginar o que estava acontecendo. (...) Mitos são sonhos públicos. Sonhos são mitos privados. (...) Temos de deixar a vida que planejamos para aceitar o que está esperando por nós. (...) É somente descendo o abismo que recuperamos os tesouros da vida. Onde você tropeçar, aí está o seu tesouro (CAMPBELL, 1972, p. 20).

Além dos mencionados autores, muitos outros se apresentam como suportes para a compreensão psicológica e arquetípica do Imaginário, dentre os quais se destacam Wolfgang Giegerich, Erich Neumann, Heinrich Zimmer e Karl Kerényi. Mas por ora devemos nos ater ao fato de que todo este estudo da *vida das imagens* (PITTA, 2005) diz respeito às diversas ciências, desembocando em vários instrumentos metodológicos (adaptáveis aos mais diversos objetos de estudo), e configura um pensamento polifônico que reconhecidamente contribui para inúmeras pesquisas científicas, literárias,

psicológicas e filosóficas (idem). E mesmo em meio a tal amplitude de abordagens e desdobramentos, é possível notar que a tradição do Imaginário se atém ao princípio do terceiro-incluído ou do *tertium datum* (um objeto que pode ser descrito por A e por não-A ao mesmo tempo), à necessidade de contradições e, ao mesmo tempo, de coincidência dos contrários. Localizado entre o mundo físico (da matéria, da natureza, do empirismo) e o mundo da mente (da abstração, da lógica, da forma), a perspectiva do Imaginário está, nas palavras de Hillman (1995, p. 25), “entre outros e de onde outros podem ser vistos”, ou simplesmente “entre saberes” (DURAND, 1988).

...não há um corte separando o sujeito do objeto, o imaginário da razão, o sagrado do profano. Não porque um dos termos de nossos dualismos ancestrais se reduziria ao outro, mas porque são ambos significantes de um mesmo significado – *tertium datum* – que os estrutura aos dois (DURAND, 1995, p. 20).

Enquanto na ciência clássica a natureza exterior é separada, por uma objetividade metodológica, da cognição humana, no pensamento hermético, implícito entre os estudiosos do imaginário, haveria “apenas uma ordem, um cosmos, do qual microcosmo e macrocosmo são apenas pontos de vista” (DURAND *apud* ARAÚJO; TEIXEIRA, 2011, p. 17). Este mesmo paradigma também é encontrado no “pensamento complexo” de Edgar Morin (2007), o qual pretende integrar os elementos ou partes em um mesmo todo, numa relação ao mesmo tempo de complementaridade e antagonismo. É assim que, para Durand (*apud* ARAÚJO; TEIXEIRA, 2011, p. 17), “o homem, seu imaginário e sua cultura não se reduzem a estruturas absolutas, antes repousam sobre um pluralismo constituído por heterogeneidades irredutíveis”.

Respondidas, ainda que brevemente, as questões sobre a definição e a história dos Estudos do Imaginário, julgamos oportuno levantar algumas observações que possam facilitar uma possível compreensão preliminar dos Estudos do Imaginário sob a perspectiva do Design. A primeira observação é que nenhum dos representantes do Imaginário escreveu especificamente sobre Design. Neste sentido, nossa intenção neste trabalho não consiste em apenas retomar o que (não) escreveram, mas sim em *esboçarmos* uma possível Filosofia do Design em moldes do Imaginário e, em especial, do pensamento junguiano. Se a abordagem do Imaginário pode ser considerada uma escola do pensamento contemporâneo, é só na medida em que se trata de uma escola inseparável da *atitude* filosófica correspondente: não se trata de um olhar indiferente aos conteúdos subjetivos (como parece ser o pragmatismo ou o empirismo), mas decorrente do próprio sujeito que observa o mundo, que imagina, a tal ponto que se torna, simultaneamente, método e objeto de estudo. Isso nos leva à segunda observação: enquanto um campo “entre saberes”, os Estudos do Imaginário não pretendem ter uma temática reduzida, mas se interessam por todos os temas científicos e filosóficos uma vez encarados como formas de atividade humana e, portanto, social e cultural.

Isso significa que, se o Design não foi explicitamente tratado pelos autores do Imaginário, nem por isso ele deixa de ser um fenômeno que aparece sob uma determinada luz, podendo ser abordado no íterim desta corrente filosófica sem, no entanto, ser isolado de todos os outros fenômenos culturais. Desta feita, a abordagem do Imaginário deve ser entendida como um convite ou desafio a construirmos um novo *pensar e fazer* Design, sendo este dualismo também uma das características do Imaginário: a experiência simbólica deve ser vivenciada e entendida como um encontro entre o *mundo das ideias* e a *realidade material*. Finalmente, necessário compreendermos que a abordagem do Imaginário consiste também em cada um buscar o seu próprio *modo* de imaginar, de pensar, de agir, de se expressar e se posicionar diante do mundo. As pessoas possuem, cada qual, uma história própria, familiarizando-se com os mais variados temas e insistindo nas mais variadas abordagens. Por isso não há muito sentido em se falar de *ortodoxia* ou *erudição* nos Estudos do Imaginário, embora faça sentido questionarmos se nós nos entendemos a respeito da significação que atribuímos às palavras, aos métodos, ao discurso. Ademais, um pensamento da *ambiguidade* não deve ser confundido com um pensamento da *univocidade* ou de *equivocidade* – nos Estudos do Imaginário, o pluralismo filosófico nunca é dispensável. É evidente que se não existisse um acordo de base, não nos poderíamos reconhecer como praticantes de uma determinada postura epistemológica ou tendo feito determinada opção metodológica. No entanto, as diversas opções, se por vezes são complementares, são também frequentemente incompatíveis em alguns pontos que as caracterizam.

É verdade que há no imaginário um modo de ser eclético, plural, abrangente e transversal, sempre se pautando em argumentos relativistas (mas raramente ceticistas). Ou seja, o imaginário abarca tudo e todos, sendo qualquer corrente ou doutrina passível de ser adequada enquanto “forma simbólica”, nos termos de Cassirer. Sendo assim, enquanto observadores externos, acreditamos que devemos nos manter em estado de *vigília* em relação a um referencial teórico não habitual como é, para nós, o Imaginário. Isso porque, reiteramos, não se trata do imaginário em si, mas do uso que podemos fazer dele. O imaginário é, neste trabalho, uma abordagem teórica e nada mais que isso. De certo modo, contudo, isso implica numa liberdade que poderíamos não ter com uma abordagem habitual: vislumbramos contradições e não as julgamos. Afinal, seguindo a própria lógica do imaginário, uma contradição contém em si todo tipo de conhecimento, e ignorá-la poderia nos privar do acesso a um conhecimento novo. Em outras palavras, não queremos, de forma alguma, chegar ao final desta pesquisa e concluir: Jung, Bachelard e Durand nos deram as ideias, agora devemos carregá-las conosco, aplicá-las e trabalhar com elas. Caso assim fosse, conforme nos adverte Hillman (1989, p. 45), é provável que tudo fique “calcado num *pseudomisticismo* da individuação e da totalidade”. No extremo oposto, vale dizer, os estruturalistas e cognitivistas podem se tornar tão *místicos* e intransigentes quanto nós, caso não estivéssemos atentos às contradições. Ou seja, isso poderia se tornar uma espécie de autoproteção: ninguém questiona ou duvida daquilo em que tanto se acredita e se confia, ninguém se arrisca, ninguém desafia ou

permite ser desafiado. Especialmente no que tange à teoria junguiana, que compõe o tema de nosso próximo capítulo, devemos desde já nos atentar às palavras de Hillman:

Para ser leal a Jung, [os junguianos] tornam-se indiferenciados. Eles sentem que sua tarefa é uma missão. Divulgar. Ensinar. Quando você tem que ensinar algo, você se torna didático e tem que saber simplificar a coisa: você ensina aquilo que já está acabado ou, digamos, quando você ensina alguma coisa, ela se torna já acabada. De qualquer maneira, eles estão divulgando a teoria, mostrando que Jung está certo. Eu não estou preocupado em mostrar que Jung está certo. Ele está certo – e está errado também... mas isso não importa. Há outras coisas a serem feitas, como aprofundar as implicações, continuar, levantar questões, olhar para aquilo que ele disse pelo lado e [por] baixo, numa nova luz, uma luz estranha, tirar mais coisas do que foi dito (HILLMAN, 1989, p. 49).

Durand (1969) dizia que é necessário *problematizar* as coisas o tempo todo. Isso inclui problematizar o próprio imaginário? Seja como for, acreditamos que, como estamos no campo do Design (e, portanto, mais preocupados com o Design), temos certa abertura para fazer isso: questionar o imaginário. Pois os autores do imaginário nos oferecem apenas ideias valiosas para nossos objetivos, além de uma opção epistemológica profícua na medida em que permite, pelo menos aos observadores externos, ser questionada e contrariada. Consideramos, pois, indispensável que não haja confusão sobre esses pontos, sobretudo no Design que, como sabemos, é um campo bastante recente em relação aos mais tradicionais. Somente assim, com certo *espírito* fenomenológico – o que implica na apreensão imediata e num posterior afastamento reflexivo –, poderemos compreender e articular as possíveis contribuições dos Estudos do Imaginário ao campo do Design.

5. O pensamento simbólico de Carl Gustav Jung

Tudo o que será acontece à base daquilo que foi e que ainda é, consciente ou inconscientemente, um traço da memória. (...) Por esse motivo muitas vezes é difícil decidir se a manifestação autônoma do inconsciente deve ser interpretada como *efeito* (portanto histórica) ou como *finalidade* (portanto teleológica e de antecipação). (...) Enquanto pensamos em períodos de anos, o inconsciente pensa e vive em períodos de milênios. Assim, se algo acontece que consideramos uma inovação sem precedentes, trata-se em geral de uma história bem antiga. Esquecemos sempre o que aconteceu ontem, tal como as crianças. Vivemos ainda em um maravilhoso mundo novo, em que o ser humano se considera espantosamente novo e *moderno*. Tal estado é prova inequívoca da juventude da consciência humana, que ignora seus antecedentes históricos (JUNG, 2006, p. 272-273).

Jung encarava a sua própria contribuição à psicologia como sendo uma “confissão subjetiva” ou uma “afirmação de seus preconceitos” (JUNG, 2000, p. 275). Isso porque, em sua visão de mundo, o psicólogo suíço considerava que os fenômenos subjetivos são tão *reais* quanto os objetivos. Tal pressuposto é necessário para a compreensão de uma *experiência simbólica* que, por sua vez, sugere a existência de um sentido objetivo por detrás de uma determinada experiência subjetiva.

A presente etapa de nosso trabalho se dedica a examinar o símbolo enquanto expressão desta experiência simbólica, simultaneamente subjetiva e objetiva, a qual se manifesta de forma sincronística e por meio de uma articulação simbólica. Logo, este capítulo está dividido em quatro subcapítulos: (5.1) a *experiência simbólica* em si, onde definiremos o que é símbolo e experiência simbólica; (5.2) a hipótese junguiana da *sincronicidade*, que nos auxiliará a compreender a dinâmica simbólica; (5.3) nossa proposta de *articulação simbólica*, que será elaborada com o suporte de outros autores além de Jung – em especial Vilém Flusser, James Hillman, Ernest Becker e Mikhail Bakhtin; e por fim (5.4) a *síntese reflexiva* desta terceira etapa de nossa pesquisa.

Todo este capítulo na verdade está direcionado à construção e definição da “articulação simbólica” – uma ideia por nós proposta como uma tentativa de dialogar, no campo do Design, com a abordagem junguiana. No entanto, como o raciocínio junguiano solicita uma compreensão *panorâmica e holista* de vários conceitos ao mesmo tempo – incluindo alguns que não incidem diretamente em nossos objetivos –, anexamos no final deste trabalho um texto complementar (*Apêndice 1 - Fundamentos teóricos de C. G. Jung*), de nossa mesma autoria, que apresenta alguns dos principais fundamentos teóricos e

filosóficos de Jung. No decorrer deste capítulo, pois, remeteremos aos tópicos contidos neste apêndice como uma espécie de “glossário” de alguns conceitos que, embora não tangenciem diretamente nossa explanação, merecem uma explicação à parte.

Nosso intuito, enfim, é identificar nesta etapa algumas das ideias através das quais se exprime o pensamento de Jung e que nos permita retornar ao campo do Design sob um novo ponto de vista – o da *articulação simbólica*.

5.1 | Experiência Simbólica

Embora o conceito de *Símbolo* seja demasiado amplo, podendo ser definido de formas distintas de acordo com a ênfase atribuída, o direcionamento a ser adotado neste tópico se limita ao símbolo enquanto experiência sincronística. Deste modo, apresentaremos o símbolo como sendo uma *ponte* significativa entre o consciente e o inconsciente¹⁵, diferenciando-o da concepção semiótica que o define enquanto signo-objeto (imagem). Contudo, antes disso, julgamos necessário esclarecermos o melhor possível sobre esta diferença de concepções que, a princípio, origina-se na seguinte questão: o símbolo é ou não é imagem? Independente do ponto de vista adotado, podemos dizer que o símbolo é feito de imagens assim como a literatura é feita de frases, a canção é feita de notas musicais, o teatro é feito de falas. Dizer que o símbolo não é imagem seria, então, o mesmo que dizer que uma canoa não é madeira – o que é muito diferente de dizer que ela não é só madeira. Afinal, um olhar mais atento perceberá que esta questão de ser ou não ser imagem ainda não serve para distinguirmos diferentes concepções de símbolo, uma vez que esta questão parece apontar para outro dilema: a natureza *material* ou *mental* das imagens.

15. Cf. Apêndice 1, tópico (E) Símbolos e função transcendente.

5.1.1 | Das formas de lidar com a imagem

Conforme explana Portugal (2011), é recorrente a crença de que imagens mentais são apenas ilusões decorrentes de certos movimentos cerebrais, constituindo-se assim simplesmente de distorções das imagens materiais. Mas Portugal sustenta que a noção de imagem mental (fantasia, sonho, lembrança) é pelo menos tão razoável quanto à noção de imagem material – como um quadro, por exemplo, ou uma fotografia, uma escultura etc. Ambos os tipos de imagem são *vistos*. Neste sentido, é interessante mencionarmos rapidamente a provocação de Rosset (1988) de que não podemos *ver* a nós mesmos, mas somente *vivenciar* nossa singularidade. Martins (2002, p. 57) nos explica que a palavra “visão”, em seu significado original da etimologia grega, significa “ação de contar o que se observou, o que se viu, (...) indicando pois o que foi visto

e é passível de relato verbal, este considerado verdadeiro”. Noutras palavras, significa “contemplação à distância” (que também desemboca, segundo Martins, na palavra *teoria*), diferindo assim da palavra “estética”, que por sua vez é a contemplação em si, como uma “ação de sentir” ou aquilo que é sensível. Retomando o âmbito da imagem, vejamos de que forma o iconólogo Mitchell lida com esta distinção entre imagem mental e material:

O problema que filósofos e pessoas comuns sempre tiveram com a noção de imagem mental é que elas parecem ter uma base universal na experiência compartilhada, real (todos nós sonhamos, visualizamos e somos capazes, em diversos graus, de re-presentar sensações concretas para nós mesmos), mas não podemos apontá-las e dizer ‘*olhe lá – isso é uma imagem mental*’. Exatamente o mesmo problema ocorre, entretanto, se tentarmos apontar para uma imagem real e explicar o que ela é para alguém que já não saiba o que é uma imagem. Eu aponto para a pintura de Zeuxis [natureza morta representando um cacho de uvas] e digo ‘*olhe lá, isso é uma imagem*’. E a resposta é ‘*você diz essa superfície colorida?*’ ou ‘*você diz essas uvas?*’ (MITCHELL, 1987, p.17, trad. nossa).

Deste modo, Mitchell (idem) coloca em questão a contraposição entre imagens mentais e imagens gráficas observando que, para se ver qualquer uma das duas, é necessário “um paradoxal truque de consciência, a habilidade de ver algo *estando lá e não estando lá* ao mesmo tempo”. No exemplo do cacho de uvas pintado num quadro, nós vemos as uvas, mas sabemos que, ao mesmo tempo, elas não estão lá. Isso significa que qualquer imagem só aparece como tal na medida em que é observada de certas maneiras. Ela não é algo dado, independente daqueles que veem. Podemos dizer que a imagem só existe como imagem enquanto parte de uma relação com seres humanos. Ou seja, **toda e qualquer imagem é, em maior ou menor grau, uma imagem mental**¹⁶.

O que nos interessa nesta argumentação é que ela não apenas faz com que consideremos as imagens mentais de outra maneira (não mais secundária), mas também que comecemos a desconfiar de uma espécie de *irrealidade* das imagens materiais. Se partirmos da perspectiva de Mitchell ou de Jung (Cf. Apêndice 1, tópico I), podemos deduzir que seria absurdo considerar as imagens materiais apenas como composições de cores e formas que, *assemelhando-se* mais ou menos a uma realidade previamente dada, possam ser analisadas com base nos graus de tal “semelhança”, sugerindo uma passagem da natureza *simbólica* à *icônica*, ou *motivada* a *imotivada* – isto é, o tratamento semiótico em seu sentido estrito. Este é o tipo de tratamento que procura, como afirma Mitchell (1987), dominar a imagem através da teoria, justamente devido a um tipo de *desconforto* com as imagens.

Em todo caso, é inegável que a imagem material seja, em parte, uma superfície colorida ou um emaranhado de formas. Mas o que a caracteriza, de acordo com Portugal (2011), seria exatamente a duplicidade existente em nossa percepção de sua materialidade que, presente fisicamente, ausenta-se parcialmente para que algum outro

16. Aquilo que, no vocabulário junguiano, corresponde ao conceito de *projeção psíquica*. Cf. Apêndice 1, tópico (I) Posicionamento científico de C. G. Jung e a noção de Projeção Psíquica.

objeto ausente torne-se presente. Sendo assim, parece-nos que, na esteira de Portugal (idem), esses jogos do visível/invisível, presente/ausente, real/irreal, são muito mais complexos, flexíveis e inconstantes do que as teorias “dominadoras” fazem parecer. Vejamos, neste sentido, alguns problemas que Benjamin Picado, estudioso do discurso visual, aponta em certas teorias semiológicas da imagem:

Na perspectiva destas teorias semiológicas, percebemos que o significado dos ícones visuais devesse estar de tal sorte instanciado pelas estruturas do discurso enunciativo que poderíamos prescindir, para fins de sua análise, de quaisquer considerações acerca de sua gênese material e plástica nas substâncias propriamente visuais das imagens: poderíamos identificar, nesta perspectiva que caracteriza o campo semiótico, uma predileção pela ideia de que a questão do iconismo deveria estar conformada a uma determinação do sentido visual, a partir de seu recurso a sistemas simbólicos determinados (PICADO, 2003, p. 205).

Assim, ao mesmo tempo em que se opera uma “redução da imagem ao discurso” (à condição de conceito abstrato), a parte “mais propriamente visual da imagem” (a parte plástica) é tida como algo dado, isto é, natural, concreto e material. O dilema que está por detrás disso é aquele da *natureza x convenção*, que paira como uma espécie de *paradigma* sobre a semiótica visual.

Em Barthes (Cf. BARTHES, 2006, p. 52-56), este dilema aparece travestido na oposição entre signos motivados (naturais) e não-motivados (convencionais), levando o semiólogo a afirmar, por exemplo, que a fotografia é uma *mensagem sem código*: “a imagem [fotográfica] não é o real; mas ela é pelo menos seu perfeito *analogon* [análogo]” (BARTHES, 2000, p. 327). Em algumas apropriações da semiótica de Peirce (Cf. SANTAELLA, 2006), tal oposição costuma explicitar-se nas tentativas de se explicar o conceito de *ícone* como sendo um signo que se define através da problemática noção de uma “representação por semelhança”, muitas vezes sobreposta à de “representação natural”. Essa associação entre *representação por semelhança* e *representação natural* proviria do entendimento da “semelhança” como característica própria do mundo “em si”, transcendendo assim a representação dele (aquilo que aparece para nós como imagens mentais, ou seja, fenômenos).

O fato é que, tanto em Barthes quanto em Peirce, corremos o risco de pressupor a existência de uma imagem “natural”, que representa ou se assemelha a algo dado, material, concreto – ou seja, uma premissa metafísica.

Uma razão pela qual o ícone provou-se, para a semiótica, tão difícil de ser definido é que *semelhança* é uma relação tão capciosa que quase qualquer coisa pode ser assimilada nela. Tudo no mundo é semelhante a todo o resto em algum aspecto, se olharmos atentamente o bastante (MITCHELL, 1987, p. 56-57, trad. nossa).

Ao fazer a afirmação acima, Mitchell dialoga principalmente com Nelson Goodman, filósofo que denuncia as intrincadas relações entre semelhança e modos de “etiquetagem” (categorização) de mundo. Goodman (1976) mostra que tanto semelhanças quanto singularidades podem ser encontradas em qualquer lugar, dependendo de *como olhamos*. E conforme argumentava Nietzsche (*apud* PORTUGAL, 2011), para que criemos um conceito é necessário desconsiderar algumas singularidades das coisas e considerar outras. Por exemplo: nenhuma árvore é igual à outra, mas quando chamamos todas de “árvore”, desconsideramos suas singularidades que a tornam únicas e consideramos somente as singularidades que diferenciam as árvores de outras coisas, tais como “calçada”, “carro”, “prédios”, etc. O fato é que, por um lado, isso ultrapassa a mera denominação das imagens e, por outro lado, colabora para a construção de nossa própria realidade. E sob um viés mais pragmático, podemos observar, como Goodman observa, que a “semelhança”, por mais próxima que esteja à denominação das imagens ou à representação da realidade, não pode de maneira alguma explicá-las:

Um objeto assemelha-se consigo mesmo em grau máximo, mas raramente representa a si mesmo; a semelhança, diferentemente da representação, é reflexiva. Novamente, diferentemente da representação, a semelhança é simétrica: B é tão parecido com A quanto A com B, mas, enquanto uma pintura pode representar o Duque de Wellington, o Duque não representa a pintura. Além disso, em muitos casos, nenhum dos objetos em um par de objetos muito semelhantes representa o outro: nenhum dos automóveis em uma linha de montagem é uma imagem de algum dos outros; e um homem normalmente não é uma representação de outro homem, mesmo de seu irmão gêmeo. Claramente, semelhança em qualquer grau não é condição suficiente para representação (GOODMAN, 1976, p.04, trad. nossa).

Os argumentos de Goodman procuram invalidar completamente o que ele chama de “teoria da cópia” – a tentativa de explicar a representação por meio da semelhança. Rechaçando tais tentativas, o filósofo procura entender, quase de maneira meta-teórica, como usamos sistemas semióticos na construção de um “mundo como representação”, com certas semelhanças e singularidades. Evidentemente, não significa que qualquer coisa fora da representação não desempenhe papel tão importante ou mais importante do que os sistemas semióticos na criação de tais mundos. A questão é que os mundos, enquanto representações, pressupõem já as duas coisas, de tal modo que é absurdo dividi-lo em partes naturais e outras convencionais. A própria “naturalidade” de alguma coisa, como argumenta Portugal (2011), deve ser explicada pelas formas de representação de mundo, mas não como uma representação por “naturalidade”.

Noutras palavras, o ser humano pode usar a linguagem tanto quanto quiser para representar uma imagem ou qualquer coisa, e até mesmo expandir e aperfeiçoar essa linguagem enquanto a usa, mas a natureza paradoxal, ambivalente e ambígua da imagem permanece inalienável, fora do domínio de abstrações teóricas e conceituais.

Não obstante, o vocabulário das teorias da linguagem (sinal, código, significante, redundância, etc.) facilita para falarmos sobre imagens e, conseqüentemente, nos faz deduzir que estudar linguagem ajuda a entender a imagem. O risco é que, por desenvolver demais a comparação entre representações abstratas e imagens, sobretudo com o critério da semelhança (iconicidade), acabemos forçando a imagem a se tornar representação mesmo daquilo que não é.

Neste sentido, aquela rápida provocação inicial de Rosset (1988) de que não podemos *ver* nosso próprio *eu*, somente *vivenciá-lo*, parece-nos significativa na medida em que ela sinaliza, de antemão, certa peculiaridade da perspectiva junguiana¹⁷ com relação às imagens: só podemos perceber, diretamente, o que estiver dentro de nossa consciência – o que estiver fora, por definição, faz parte do desconhecido –, mas o que está dentro de nossa consciência se mostra sempre diferente a cada experiência. Deste modo, só nos resta nos abirmos a uma percepção “provisória” do mundo, imersos neste *eu* sensível (mas não visível) em que estamos, para lidarmos com aquilo que aqui nos referimos a *experiência simbólica*. Ou, como diria Rosset (1999), só nos resta abrir mão de nossa própria essência, de nós como sujeitos, para podermos compreender que a noção junguiana de símbolo só pode ser vivenciada através deste desprendimento parcial da *essência subjetiva*: “vivemos apenas no mundo das imagens e não se trata de essas imagens serem ou não verdadeiras mas, sim, da importância que elas possuem para o indivíduo e a sociedade” (JUNG *apud* GRINBERG, 2003, p. 65).

17. Cf. Apêndice 1, tópico (G) Posicionamento filosófico de C. G. Jung.

5.1.2 | Da definição de *símbolo*

Uma vez compreendida a forma pela qual estamos lidando com a imagem, podemos nos questionar sobre o que é, afinal, um símbolo. Não é difícil perceber que nossa vivência psíquica, diante das variações infinitas das imagens, tende a se comunicar. Isso clama por uma *mediação*. O símbolo é basicamente esta mediação, pois a função simbólica é uma espécie de *lugar de passagem*, de reunião dos contrários. O simbolismo, portanto, implica uma **função social de comunicação**, mas antes disso, ou ao mesmo tempo, **em uma vivência**. Esta vivência faz a articulação entre a invariância do arquétipo¹⁸ (como algo ligado ao *instinto* ou ao *inevitável*) e a variação das imagens, unindo assim dois polos que de outra forma seriam inconciliáveis.

18. Cf. Apêndice 1, tópico (D) Arquétipos.

...o símbolo, em sua essência e quase em sua etimologia (*Sinnbild*, em alemão), é *unificador* de pares opostos, (...) ele seria a faculdade de *manter unido* o sentido (*Sinn* = o sentido) consciente que capta e recorta precisamente os objetos e a matéria prima (*Bild* = a imagem) que emana do fundo do inconsciente (DURAND, 1988, p. 61).

Por sua etimologia (do grego *sum-ballo* ou *sym-ballo*), conforme nos ensina Croatto (2001), o símbolo refere-se à união de duas coisas. O termo era utilizado para designar um costume grego conhecido ainda hoje (popularmente praticado em alguns casamentos, onde os casais devem quebrar pratos e distribuir os pedaços entre os convidados): ao se fazer um contrato, um objeto de cerâmica era quebrado em duas partes e então cada pessoa levava um dos pedaços. Deste modo, o contrato podia ser legitimado pela reconstrução (“por junto” = *symballo*) da cerâmica destruída, cujas metades deviam coincidir. Logo, a união das partes era um tipo de *signal* especial de que a amizade permanecia intacta. Isso nos permite deduzir uma *definição preliminar* para símbolo: **duas coisas separadas, mas que se complementam, isto é, com uma parte remetendo à outra**. Mas devemos nos manter no nível do *sentido*, e não no nível das coisas em si. Pois cada coisa tem sua própria identidade (uma pedra é uma pedra), tem sua própria função e é parte de uma estrutura maior dentro do universo. As coisas são simplesmente o que são, têm seu próprio sentido. O ser humano, no entanto, pode “atravessar” esse sentido das coisas e enxergar nelas um segundo sentido.

Diante de um pôr do sol, por exemplo, podemos sentir uma emoção especial (nostalgia, tristeza, expectativa, etc.) mesmo sabendo que aquilo não passa de um fenômeno astronômico cotidiano. O pôr do sol, uma flor, um pássaro voando são realidades cotidianas, mas também podem ser *simbólicas*: elas têm um *segundo sentido*, captado por meio do primeiro sentido no cotidiano. Diante disso, dois aspectos devem ser levados em consideração: primeiro, que o *segundo sentido* não está objetivamente nas coisas, mas é uma experiência humana e singular em cada ser humano; segundo, e consequentemente, as coisas não são simbólicas em si mesmas, e nem sempre chegam a sê-lo – ao invés disso, são constituídas simbolicamente por algum tipo de experiência humana. Isso nos leva a uma segunda *definição preliminar* para símbolo: **uma coisa que foi “trans-significada”, isto é, que passou a significar algo além de seu próprio sentido**.

Mas como uma coisa se torna símbolo? Para entendermos isso, devemos levar em conta que uma cruz, por exemplo, nem sempre é um símbolo, assim como nem toda pedra ou árvore é sagrada – e mesmo a pedra ou a árvore que se torna sagrada não o é necessariamente para todas as pessoas. É necessário haver uma experiência subjetiva (necessariamente psicológica) em relação a este ou aquele elemento mundano. Sem este aspecto subjetivo, o processo de simbolização pode ser facilmente confundido com um “processo de analogia”. Para esclarecermos um pouco mais essa diferenciação, recorreremos a Paul Ricoeur:

Enquanto a analogia é um pensamento inconcludente que procede por quarta proporcional – A está para B como C está para D –, no símbolo não podemos objetivar a relação analógica que une o segundo sentido com o primeiro; o primeiro sentido nos leva além dele mesmo, enquanto nos movemos no primeiro sentido. O sentido simbólico constitui-se *no* e *pelo* sentido literal, o qual opera a analogia, proporcionando o análogo (...). De forma diferente das comparações que *consideramos* externas, o símbolo é o movimento do sentido primário que nos põe em contato com

o sentido latente, e assim nos assimila ao simbolizado, sem que possamos chegar a dominar intelectualmente a similitude. Nesse sentido, podemos afirmar que o símbolo tem a função de dar, comunicar, precisamente porque é uma intencionalidade primária que nos *dá* analogicamente o segundo sentido (RICOEUR, 1969, p. 179).

Portanto, há aqui uma terceira *definição preliminar*: **o símbolo provém daquilo que se capta e vive *analogicamente* nas coisas mundanas, as quais por algum motivo são elevadas ao plano simbólico.** Falar que Deus, por exemplo, “está no céu” não implica em uma linguagem objetiva (Ele não está propriamente no céu), nem em uma metáfora (Ele não está sendo comparado ao céu), mas trata-se de uma maneira (dentre outras possível) de vivenciar Deus simbolicamente. Frente a isso, convém distinguirmos o símbolo de outras linguagens muito similares, como metáfora, alegoria e signo.

Metáfora provém do grego *meta-fero* (CROATTO, 2001, p. 92), que significa aquilo que “leva mais adiante”, isto é, para outro significado. No entanto, diferente do símbolo, a metáfora leva a outro significado apoiando-se somente no significado primeiro. Quando dizemos, por exemplo, que “esta menina é uma flor”, conhecemos de imediato, através da linguagem, o significado de “menina” e de “flor” como sendo dois objetos distintos que, neste caso, estão sendo simplesmente comparados ou relacionados entre si. Por outro lado, quando dizemos que “a menina está onde brotam as flores” não estamos fazendo uma mera comparação, mas sim *apelando* para um significado desconhecido, isto é, que não se refere, de imediato, à menina ou às flores. Sendo assim, a diferença entre símbolo e metáfora é que, nas palavras de Croatto (idem), “A metáfora é uma comparação, o símbolo é uma trans-significação”. Neste sentido, os símbolos nem sempre precisam de dois objetos ou palavras (como a metáfora pressupõe), mas podem se configurar numa palavra só, como apenas *sol* ou somente *árvore*.

A força do símbolo está na coisa nomeada pela palavra (em um texto) ou contemplada (na arte), não na proposição que esclarece ou predica (‘Deus é como o Sol’). A árvore me *diz* que há um mistério da *vida* – que é mais do que o vegetal – que *diz* nesse elemento do cosmo assumido como portador de uma trans-significação, ou seja, como símbolo. Não preciso afirmar que ‘a árvore é vida’, nem que ‘o ser humano é uma árvore’ (neste caso, *árvore* seria uma metáfora para dizer que o ser humano é resistente, ou frágil, *como* uma árvore). Pelo contrário, vejo e interpreto a árvore-símbolo como presença de outra Realidade *que se descobre encobrimdo-se* na árvore conhecida. (...) Se digo que Deus ‘é como o Sol’, estou fazendo uma comparação na qual os dois termos são conhecidos. Mas se falo de Deus diretamente como *o Sol*, então o Sol serve-me de *transparência* dos valores vividos da verdade, justiça, iluminação metafísica ou transcendente, que experimentei em relação com tal divindade (CROATTO, 2001, p. 93).

O termo alegoria, por sua vez, provém do grego *alloagoreuo* e significa literalmente “dizer outra coisa” (idem). O símbolo também *diz outra coisa*, mas de modo diferente

da alegoria – a alegoria *substitui* o primeiro significado por um segundo significado, sempre a partir de relações conhecidas. Logo, para se entender uma alegoria, basta ter conhecimento prévio do segundo significado. A famosa *fábula da formiga e da cigarra* é um exemplo de alegoria: a formiga representando a virtude da precaução e do esforço e a cigarra representando a despreocupação e o divertimento. Ou seja, a alegoria parte de algo conhecido para representar este algo em uma figura também conhecida, remetendo o leitor àquele algo conhecido a partir daquela figura conhecida. Em última análise, pois, a alegoria constitui um recurso para interpretar acontecimentos ou realidades conhecidas, como uma forma alternativa de explicação – o que se torna evidente no final das fábulas infantis, com a “moral da história”.

De acordo com Ricoeur (1969, p. 179), enquanto “o símbolo dá [o segundo significado] em transparência, a alegoria dá em tradução”. Dito de outro modo, enquanto a alegoria *traduz* um primeiro significado *para* um segundo significado, o símbolo, ao contrário, *revela* um segundo significado *em* um primeiro significado. Entretanto, a alegoria também pode servir como recurso simbólico, tal como acontece em textos bíblicos que, através da linguagem figurativa, *traduzem* determinada mensagem ou significado que, por sua vez, pode enunciar outro significado (então desconhecido), tornando-se assim *simbólico* para algumas pessoas.

É bom acrescentar que a alegoria, ao ser *traduzida*, esgota-se. O segundo sentido será contido no primeiro sentido (expresso na imagem literária). Não se exige mais nada além disso. No símbolo, entretanto, o segundo sentido (a que faz referência o objeto transfigurado em simbólico) é inexaurível (CROATTO, 2001, p. 97).

Finalmente, a noção de signo (literalmente “sinal”) assemelha-se com a noção de alegoria na medida em que pressupõe uma “tradução” a partir de um conhecimento prévio. Para que uma coisa seja signo, esta coisa deve ser signo *de algo conhecido*, seja de maneira convencional ou arbitrária – por exemplo: a nuvem como sinal da chuva, a fumaça como sinal de fogo, a campainha como sinal da chegada de uma pessoa. Assim, o segundo significado, ao qual o signo remete, é *anterior* à sua formalização nas coisas (na linguagem, na arte, nos gestos, etc.). Uma pegada de um animal, por exemplo, é um signo porque existe um conhecimento prévio do efeito de uma pegada. Os denominados símbolos linguísticos, matemáticos ou químicos, por serem convencionais e por pressuporem uma aprendizagem anterior ao seu uso, também são signos. Mas embora sejam chamados, em inúmeros contextos, de “símbolos”, os signos estão muito distantes daquilo que aqui entendemos por símbolo. Pois assim como a metáfora e a alegoria, o signo não *remete* a algo desconhecido. O símbolo, por sua vez, não apenas remete a este algo desconhecido como também, ao mesmo tempo, se faz presente em algo visível e conhecido – “É intuitivo (lat. *intus-ire*, ‘ir para dentro’); não que pre-vê, mas que deixa ver ‘por meio de’ (ele mesmo)” (CROATTO, op. cit., p. 98).

Nesta diferenciação entre signo e símbolo, podemos já antecipar a relação do

símbolo com a experiência sincronística, isto é, aquela que não é determinável em termos de causa e efeito. Na ordem da natureza ou da práxis humana, qualquer coisa pode ser considerada o efeito ou a causa de outra coisa, como a fumaça do fogo, o que implica que o uso do signo na vida cotidiana seja muito mais comum que o uso do símbolo. Tal frequência se manifesta (ou é mais reconhecível) especialmente na linguagem em códigos (escritos, gestos, sinalização de trânsito, etc.), conforme os estudos semióticos ou linguísticos se dedicam a demonstrar. O símbolo, por outro lado, não apresenta necessariamente a relação causa-efeito – a fumaça saindo de uma chaminé é sinal de que alguém acendeu fogo, mas pode converter-se (*trans-significar-se*) em símbolo ao remeter uma experiência subjetiva (harmonia, elevação, mistério) através (ou *por meio de*, como prefere Croatto) da fumaça pelo *que ela é* e *como ela é*. Ou seja, a fumaça enquanto símbolo não depende daquilo que a causou ou daquilo que ela pode ocasionar, mas somente de uma determinada experiência subjetiva.


Isso nos leva a outra diferença entre signo e símbolo: no signo, o significado (fogo) é *limitado* e o significante (fumaça) é *infinito* (pode-se inventar infinitos signos para o fogo); no símbolo, tanto o significado quanto o significante (a expressão simbólica) são infinitamente abertos. Pois, no símbolo, um significado ou uma experiência pode sugerir vários significantes para se expressar (o amor pode ser expresso pela flor, pelo fogo ou por qualquer outra coisa), assim como um só objeto (significante, expressão) pode sugerir diversos significados ou experiências (uma flor pode ser símbolo de amor, de vida ou até de morte). Entretanto, Jung (1991, p. 443) adverte que “Significado *simbólico* e *semiótico* são coisas bem diversas”: explicar a cruz, por exemplo, como símbolo do amor divino é uma explicação *semiótica*, pois “amor divino” designa o fato que se quer exprimir; *simbólica* seria a explicação que considerasse a cruz além de qualquer explicação imaginável, como expressão de um fato psicológico até então desconhecido e incompreensível que somente pela cruz pudesse ser representado do modo mais condizente possível (*idem*).

Toda concepção que explique a expressão simbólica como uma analogia ou uma descrição abreviada de uma coisa *conhecida* é *semiótica*. Uma concepção que explique a expressão simbólica como a melhor formulação de uma coisa relativamente *desconhecida*, que não poderia apresentar-se de forma mais clara ou significativa, é *simbólica*. Toda concepção que explique a expressão simbólica como um circunlóquio procurado, ou uma transposição de uma coisa conhecida, é alegoria (JUNG, 1991, p. 443).

Enquanto o signo é claro (e unívoco) por fazer referência direta ao que significa, o símbolo é *opaco* (e equívoco ou plurívoco) por referir-se simultaneamente a dimensões conscientes e inconscientes. “Pois o símbolo oculta sempre uma realidade complexa, tão fora de toda expressão verbal que não é possível expressá-la no ato” (JUNG *apud* CROATTO, 2001, p. 101). No entanto, Jung (1991, p. 443) também postula que o símbolo em si “pressupõe sempre que a expressão escolhida seja a melhor designação ou fórmula

possível de um fato relativamente desconhecido, mas cuja existência é conhecida ou postulada”. E embora Jung tenha dito “a expressão *escolhida*”, ele nos adverte que é totalmente impossível criar um símbolo a partir de relações conhecidas, “Pois o que assim foi criado não conterà nada mais do que nele foi colocado” (JUNG, op. cit., p. 444).

A fim de sintetizarmos as diferenças básicas entre símbolo, signo, metáfora e alegoria, elaboramos um gráfico (Fig. 22), adaptado de Croatto (2001, p. 101), que diferencia tais linguagens através do critério da relação entre *dois sentidos*.

	METÁFORA	SIGNO
EXEMPLO	<i>“esta menina é uma flor”</i>	<i>fumaça como sinal de fogo</i>
DINÂMICA		
DEFINIÇÃO	<i>compara dois elementos conhecidos</i>	<i>assinala uma equação de conteúdos, ou uma relação de causa e efeito</i>


	ALEGORIA	SÍMBOLO
EXEMPLO	<i>fábula da formiga e da cigarra</i>	<i>cruz, pôr do sol, árvore, uma canção, etc.</i>
DINÂMICA		
DEFINIÇÃO	<i>remete a um sentido que, na realidade, “abre” o horizonte do primeiro sentido</i>	<i>vai em uma só direção, para dentro, para além, rumo àquilo que só pode expressar-se pelo símbolo</i>

Fig. 22: Esquema de síntese das diferenças entre símbolo, signo, metáfora e alegoria.
Fonte: Elaborado pelo autor a partir de CROATTO (2001, p. 101).

No tópico a seguir procuraremos nos aprofundar naquela densidade significativa que Jung atribui ao símbolo. Investigaremos, portanto, a vivência do símbolo e aquilo que o símbolo expressa: a experiência simbólica. E para encerrarmos o que vimos até então, julgamos oportuno ainda sublinharmos um trecho onde Jung esclarece sua posição com relação à interpretação semiótica.

Longe de mim afirmar que a interpretação semiótica não tem sentido; não é apenas uma interpretação possível, como também bastante verdadeira. Sua utilidade é indiscutível em todos os casos em que a natureza é frustrada sem que resulte dela uma efetiva produção de trabalho. Mas a interpretação semiótica torna-se sem sentido, quando é aplicada de modo exclusivo e sistemático, quando, em suma, ignora a natureza real do símbolo e o rebaixa à mera condição de sinal (JUNG, 1984, p. 54).

5.1.3 | Da formação do *símbolo* e a *experiência simbólica*

Antes de qualquer coisa, devemos reiterar que “Depende da atitude da consciência que observa se alguma coisa é símbolo ou não” (JUNG, 1991, p. 445). Uma cruz, por exemplo, depende do sujeito que a observa (ou melhor, que a *vivencia*) para julgarmos se aquilo é um fato mundano, apenas uma cruz como tal, ou se aquilo é expressão de algo desconhecido e, portanto, um símbolo. Jung argumenta que, no entanto, há objetos e experiências cujo caráter simbólico não depende unicamente do sujeito que observa, “mas que impõem ao observador seu efeito simbólico” (idem). Estes objetos ou experiências são dados de tal forma que, se não recebessem um sentido simbólico, não teriam significado algum.

Jung exemplifica com a imagem de um triângulo com um olho no centro: “é tão sem sentido que seria impossível ao observador considerá-lo mera brincadeira. Tal figura evoca de imediato uma concepção simbólica” (idem). Porém, este *efeito simbólico* é evidentemente reforçado pelo fato desta figura aparecer muitas vezes, e de forma quase idêntica, nas diversas culturas, ou ainda por haver um tipo de “hermetismo”, no sentido de uma valorização especial que parece *esconder certo segredo* na forma que aquela figura é apresentada. Outro exemplo é a imagem de um homem com cabeça de touro, a qual poderia ser explicada simplesmente como sendo um sinal (signo) de identificação de um grupo inserido em uma prática pecuária (neste caso, com criação de gados). “Esta explicação, porém, mal pode sustentar-se diante da interpretação simbólica, pois o símbolo é por demais evidente para ser ignorado” (JUNG, op. cit., p. 448).

Em todo caso, “[o símbolo] tem que conter em si o que é comum a um grupo humano bem grande para, então, atuar sobre ele” (JUNG, op. cit., p. 449). O fato é que, mesmo nestes casos (que Jung designa por *símbolos sociais*), a natureza simbólica ainda depende de uma atitude de quem observa, especificamente daquilo que Jung denomina “atitude simbólica”: ao invés de subordinar o sentido ou significado de algo aos fatos da *pura realidade*, por assim dizer, o observador atribui um sentido que valoriza uma determinada experiência como sendo mais elevada do que a realidade em si.

Um símbolo não traz explicações; impulsiona para além de si mesmo na direção de um sentido ainda mais distante, inapreensível, obscuramente pressentido e que nenhuma palavra da língua falada poderia exprimir de maneira satisfatória (JUNG *apud* SILVEIRA, 2000, p. 80).

Para Jung, uma imagem que desperta apenas interesse intelectual (sobre sua compreensão histórica ou filosófica) ou estético (a contemplação pela contemplação) não é necessariamente um símbolo. A imagem só se torna símbolo quando, *para alguém*, ela é “**a expressão melhor e mais plena possível do pressentido ainda não consciente**” (JUNG, 1991, p. 449). Daí decorre que o símbolo não corresponde a fatores de ordem puramente causal:

...há processos que não têm sentido especial algum, sendo mera consequência ou sintoma, e outros que trazem em si um sentido oculto e que não derivam simplesmente de algo mas querem vir a ser alguma coisa e, por isso, são símbolos. (...) O símbolo é sempre um produto de natureza altamente complexa, pois se compõe de dados de todas as funções psíquicas. Portanto, não é de natureza racional e nem irracional. Possui um lado que fala à razão e outro inacessível à razão, pois não se constitui apenas de dados racionais mas também de dados irracionais fornecidos pela simples percepção interna e externa. (...) Para que esta colaboração dos estados oposto seja possível, ambos têm que estar conscientemente lado a lado em plena oposição. Este estado tem que ser uma desunião fortíssima consigo mesmo, de tal forma que tese e antítese neguem e que o *eu* tenha que reconhecer sua participação absoluta em ambas. Se houver subordinação de uma das partes, o símbolo será principalmente produto da outra parte e será, na mesma proporção, menos símbolo do que sintoma, isto é, sintoma de uma antítese oprimida (JUNG, 1991, p. 449).

Na citação acima, torna-se evidente o princípio dialógico do *tertium datum* (terceiro incluído) – já descrito no capítulo anterior – na concepção de símbolo para Jung, uma vez que tese e antítese (percepção interna e externa) devem permanecer em oposição e não resultarem em algum tipo de síntese (terceiro não incluído). Consequentemente, o símbolo se comporta *compensatoriamente*, isto é, relacionando-se tanto com a tese quanto com a antítese, tanto com a consciência quanto com o inconsciente, formando uma base intermediária com a qual os opostos podem se identificar¹⁹. Noutras palavras, o símbolo configura uma *ponte* entre a consciência e o inconsciente, de tal forma que não distinguimos se a experiência simbólica veio de um ou de outro (o que também caracteriza, reiteramos, uma experiência sincronística).

Não podemos dizer, por exemplo, se uma cruz é simbólica para alguém por ocasião de uma percepção consciente ou de um impulso inconsciente – a pessoa sabe, conscientemente, que aquela cruz é significativa para ela, ao mesmo tempo em que não consegue explicar, de modo completamente consciente, o porquê disso. Às vezes pode parecer que o lado consciente é mais decisivo, e outras vezes, que a expressão inconsciente é mais predominante – “Mas na verdade pode ser que a estabilidade e determinação [consciente], por um lado, e a força superior da expressão inconsciente, por outro, nada mais sejam que indícios de um mesmo fato” (JUNG, op. cit., p. 450).

Para esclarecer este pressuposto, Jung (idem) argumenta que “o *eu*, dividido entre tese e antítese, encontra na base intermediária [no símbolo] sua contrapartida, sua expressão única e própria e aproveitará a oportunidade de livrar-se de sua divisão”, dizendo em seguida que “o processo de divisão se repetirá mais tarde”, por meio daquele mesmo símbolo ou de outro. A este processo contínuo, de novas divisões e símbolos, Jung atribuiu o nome de “função transcendente” da psique, conforme ele explica abaixo:

Não entendo por *função* uma função básica, mas uma função complexa, composta de outras funções; e por *transcendente*, não uma qualidade metafísica, mas o fato de que por esta função se

19. Cf. Apêndice 1, tópico (E) Símbolos e função transcendente.

cria a passagem de uma atitude para outra. A matéria prima elaborada pela tese e antítese e que une os opostos em seu processo de formação é o símbolo vivo. Em sua matéria prima, insolúvel por longo tempo, está sua riqueza de pressentimento; e na forma que sua matéria prima recebe, pela ação dos opostos, está sua influência exercida sobre todas as funções psíquicas (JUNG, 1991, p. 450).

Isso significa que, para Jung, a formação de uma experiência simbólica é favorecida em situações de conflito entre a consciência e o inconsciente, o que faz do símbolo um “meio inestimável que nos dá a possibilidade de utilizar o mero fluxo instintivo do processo energético para uma produção efetiva de trabalho” (JUNG, 1984, p. 55).

Para compreendermos esta afirmação, é necessário descrevermos rapidamente o que é *energia psíquica* e como ela se transforma em *produção de trabalho*. Ao contrário de Freud, Jung não entendia a energia psíquica como sendo energia sexual (*libido*), mas sim como algo que se origina a partir das experiências que o indivíduo vivencia: assim como o alimento é consumido pelo corpo físico e transformado em energia biológica ou vital, as experiências são “consumidas” pela psique e transformadas em energia psíquica. Logo, a energia psíquica manifesta-se na forma de forças reais ou de forças potenciais, as quais executam o trabalho psicológico – perceber, lembrar, pensar, sentir, desejar, querer, aplicar-se e esforçar-se são atividades psicológicas, assim como respirar, digerir e suar são atividades fisiológicas.

Embora Jung reconheça a impossibilidade de provar cientificamente a existência de uma relação de equivalência entre a energia física e a psíquica, ele acredita que há uma espécie de ação recíproca entre os dois sistemas: a energia psíquica transforma-se em energia física e a energia física em energia psíquica. As drogas e medicamentos, por exemplo, produzem efeitos químicos no corpo e, com isso, também lhe provocam alterações no funcionamento psicológico. No sentido inverso, os pensamentos e sentimentos podem afetar as funções fisiológicas – trata-se dos denominados efeitos “psicossomáticos”. É por isso que o sistema psíquico²⁰ se mantém em estado de mudança contínua e nunca pode atingir um estado de perfeito equilíbrio – apenas lhe é dado conseguir uma estabilidade relativa e momentânea através, entre outras coisas, dos símbolos – os quais podem ser entendidos, neste sentido, como *manifestações e expressões da energia psíquica excedente*.

20. Cf. Apêndice 1, tópico (B) O modelo da concepção junguiana.

A transformação da energia por meio do símbolo é um processo que vem se realizando desde os inícios da humanidade, e ainda continua. Os símbolos nunca foram *inventados conscientemente*; foram produzidos sempre pelo inconsciente pela via da chamada revelação ou intuição. (...) Esta antiquíssima função do símbolo está presente também em nossos dias, apesar do fato de que, por centenas de anos, a tendência da evolução da inteligência humana foi no sentido de reprimir a formação individual de símbolos (JUNG, 1984, p. 56-57).

O fato do símbolo não ser *inventado conscientemente*, sublinhado no trecho acima,

não implica que sua formação está completamente isenta da ação consciente. Jung nos explica que o ser humano sempre procurou compreender e controlar o ambiente em que vive, jamais se contentando com o “curso natural das coisas”. Isso porque embora o homem faça parte da natureza, ele não é meramente “natural”, como um animal ou uma pedra, “mas vê, acredita, teme, adora coisas cujo sentido é impossível descobrir somente das condições naturais do ambiente natural” (JUNG, op. cit., p. 60). Mais do que isso, temos consciência desta nossa condição “não-natural”, ainda que tal condição também possa ser considerada natural – e justamente “esta contradição é expressão e possivelmente também a raiz daquela tensão que chamamos de energia psíquica” (idem). Logo, se pensarmos no excedente de energia como algo que *sobra* do curso natural psíquico, como uma *contingência* do conflito consciência-inconsciente, este excedente pode ser *articulado* pelo homem e, assim, configurar uma experiência simbólica.

Posto de outra forma, o “curso natural das coisas” apresenta certas *lacunas* ou *contradições*, quase como *pistas* preexistentes no mundo, que podem ser *preenchidas* ou *revestidas* com nossas experiências individuais. A experiência simbólica então se caracteriza por este preenchimento ou revestimento consciente e individual, contraditoriamente *não-natural* e apoiado pelo excedente de energia psíquica, do curso natural das coisas. Por sua vez, seriam os símbolos que possibilitam o homem a estabelecer uma posição consciente que se contrapõe a sua natureza instintiva animal, “uma atitude cultural em face da mera instintividade” (JUNG, op. cit., p. 67).

Segundo Jung (op. cit., p. 58), é este “processo contínuo de formação de símbolos [enquanto expressões da experiência simbólica] que leva o homem à cultura”. Sendo assim, Jung (idem) prossegue explicando que “Qualquer avanço cultural é, psicologicamente, uma ampliação da consciência, uma *tomada de consciência*”. No entanto, sendo este aspecto consciente e individual sempre parcial (pois também há um lado objetivo e inconsciente), o processo de formação simbólica “não pode ser imposto por regras e prescrições gerais. A transformação [da energia psíquica] se opera através do símbolo” (JUNG, op. cit., p. 68).

Seguindo este raciocínio, Tardan-Masquelier (1994, p. 124) afirma que “O símbolo articula energia e significação”, o que implica que o símbolo nunca se apresenta *sozinho* – nem como um fato dado e indiferenciado, nem como um produto exclusivamente individual e subjetivo –, mas contém opostos que se diferenciarão em função da atitude consciente. De forma sucinta, Jacobi (1990, p. 72) explica que “Quando o arquétipo²¹ aparece no aqui e agora do espaço e do tempo, podendo, de algum modo, ser percebido pelo consciente, falamos então de um símbolo”. Nesse sentido, Jung (*apud* JACOBI, 1990, p. 73) define o símbolo também como “índole e retrato da energia psíquica”, considerando os arquétipos como sendo elementos estruturais da psique que, com certa autonomia, *canalizam* a energia psíquica ao receberem um tipo de *corpo* ou *roupagem* dos conteúdos da consciência.

Desta forma, as relações, situações e ideias mais abstratas da esfera arquetípica são direcionadas pela experiência simbólica na forma de processos retratáveis

21. Cf. Apêndice 1, tópico (D) Arquétipos.

conscientemente ou de eventos expressos em imagens, sensações, sons, objetos ou qualquer coisa. Logo, o símbolo pode ser, por assim dizer, tanto de “natureza concreta” (como, por exemplo, figuras humanas, objetos, situações) quanto “abstrata”, como um sonho, uma história ou uma música. Em todo caso, trata-se de uma conversão de ideias arquetípicas em acontecimentos simbólicos – “por trás do sentido objetivo e visível, oculta um sentido invisível e mais profundo” (JACOBI, 1990, p. 75), de tal modo que, como diria Goethe (*apud* JACOBI, *idem*), “a ideia permanece sempre infinitamente ativa e inatingível e, mesmo expressa em todas as línguas, permanecerá indizível”.

Na prática, diante da atuação dos símbolos temos uma dificuldade muitas vezes insuperável de traduzir o contemplado e o vivido numa linguagem compreensível, como por exemplo em todas as grandes obras atemporais da arte, “que ligam o inesgotável passado arcaico ao futuro longínquo” (JACOBI, *op. cit.*, p. 74), nas aparições sagradas narradas pelos religiosos, nos devaneios dos poetas, nos sonhos e lembranças mais significativos (aqueles que não esquecemos facilmente), etc. Por outro lado, qualquer um destes exemplos pode se tornar um *símbolo morto*, isto é, quando o conteúdo do inconsciente carece da “força criadora” do consciente e o *sentido* do símbolo torna-se inteiramente reconhecido e perscrutado. “É como um desligamento da esfera psíquica; ele se retira e guarda, na (...) sua *eterna presença*, até que uma nova constelação o chame para uma nova vida, em roupagem nova” (JACOBI, *op. cit.*, p. 90). Neste caso, não há mais contradição (“*coincidentia oppositorum*”, seguindo o vocabulário junguiano) e aquilo que era símbolo passa a ser signo ou alegoria, então isolado da força criadora de sentido do consciente. É precisamente neste ponto que se torna visível a íntima relação do símbolo com a noção de “experiência”, especialmente a experiência sincrônica, conforme Jacobi explicita no seguinte trecho:

O que Jung chama de *bipolaridade do símbolo* se baseia, por um lado, no duplo aspecto do arquétipo, já mencionado, que aponta para frente e para trás, condicionado pelo tempo e espaço em que as categorias de espaço e de tempo ficam cada vez mais relativas, à proporção que o consciente se distancia, até a sua completa dissolução no inconsciente, dando lugar à *independência* total do espaço e do tempo em relação ao acontecimento, em que unicamente a lei da *sincronicidade* tem validade; por outro lado, a *bipolaridade* do símbolo se baseia na sua qualidade de *unificador dos pares opostos*, em primeiro lugar do consciente e do inconsciente e, por consequência, de todas as outras qualidades ligadas a esse par (JACOBI, 1990, p. 88).

A experiência simbólica é, então, uma espécie de instância *mediadora* entre o inconsciente e o consciente, entre o oculto e o revelado. É neste sentido que o processo simbólico pode ser qualificado como *bipolar*, pois sempre resulta do contínuo unir e separar de dois elementos opostos. Ao mesmo tempo em que o símbolo mantém os antagonismos em oposição dentro de si – para logo deixar que novamente se separem, a fim de que não se estabeleça nem rigidez nem imobilidade –, ele mantém a energia psíquica em constante fluxo, *tencionando* e *soltando* energia excedente em ritmo constante

como expressão da mobilidade viva do decurso psíquico. Este processo, que Jung (1984, p. 58) define como “transferência de energia da forma biológica (indiferenciada) para a forma cultural (diferenciada)”, também pode ser considerado como um conflito entre impulso cego (instinto) e livre-arbítrio – o que consequentemente caracteriza aquilo que logo mais designaremos por “articulação simbólica”.

Em nossa pesquisa bibliográfica, notamos que, mesmo entre os junguianos e os envolvidos com a tradição do imaginário, cada autor define a noção de *símbolo* de acordo com seus pontos de vista particulares e, muitas vezes, com peculiaridades conceituais divergentes uns dos outros. A psicóloga Jolande Jacobi (1990), por exemplo, considera que o símbolo sempre se manifesta na forma de imagem, ao passo que Erich Fromm (1983) denomina os símbolos de *linguagem esquecida*, uma linguagem semelhante à da música – mesmo que desconheçamos a cultura de onde determinada música provém e quem a compôs, ou mesmo que desconheçamos completamente teoria musical, somos capazes de compreendê-la e apreciá-la.

Sendo assim, neste trabalho estamos mais próximos do pensamento de Fromm, isto é, entendendo o símbolo como sendo a expressão de uma experiência psicológica. Acreditamos que a noção junguiana de símbolo é condizente com esta compreensão de experiência: “a melhor descrição ou formulação possível, naquele momento, de um fato relativamente desconhecido (...) que, por isso mesmo, (...) não pode ser melhor representado” (JUNG, 1991, p. 443). Hall e Nordby (2005, p. 103) acrescentam que o símbolo constitui “uma tentativa de elucidar, através da analogia, algo ainda pertencente inteiramente ao domínio do desconhecido, ou de alguma coisa que ainda virá a ser”.

Isso nos encaminha para um tipo especial de experiência que, acreditamos, é expressa através do símbolo: a experiência sincronística. Veremos a seguir que **“sincronicidade” é a ocorrência, de modo coincidente no tempo e no espaço, de eventos que, seguindo ou não a lei da causalidade (causa e efeito), estabelecem conexões significativas entre a consciência e o inconsciente**. De acordo com Nise da Silveira (2000, p. 80), “pelo símbolo, inconsciente e consciente aproximam-se. Assim, o símbolo não é racional nem irracional, porém as duas coisas ao mesmo tempo”. Mas ao invés de racional ou irracional, preferimos qualificar o símbolo como *relacional* (CROATTO, 2001): uma ação mediadora de uma dinâmica entre opostos que vai além das capacidades de compreensão disponíveis no tempo presente (em que se vivencia o símbolo).

Ora, tanto a experiência sincronística quanto os símbolos dependem da atitude de quem observa e, neste sentido, ambos assemelham-se com a analogia: o sujeito pensa em algo agora e, logo em seguida, ele vê este mesmo algo em sua frente, de modo a sugerir certa relação que não é causal e nem mesmo verificável pelo raciocínio lógico. É neste sentido que Croatto define os símbolos como “fenômenos pré-hermenêuticos”²²:

22. Cf. Apêndice 1, tópico (H) - A abordagem empírica, fenomenológica e hermenêutica de C. G. Jung.

O símbolo ainda não é um texto. É um objeto, um acontecimento, uma pessoa, uma realidade experimentável que está carregada de uma transsignificação. Ele é evocativo e

orientador. O símbolo manifesta-se *no enigma* (enigma vem de *ainíttesthai*, *insinuar*, *sugerir*). [Em nota: Como assinala Paul Ricoeur, o símbolo nos transmite o sentido na transparência opaca do enigma, e não pela via da tradução]. Penetra em profundidade e não está limitado pelo *logos*, que é exato, mas reduz o conceito.

Pelo fato de sugerir e evocar, o símbolo exige o ato posterior de interpretação. (...)

Para resumir: ao dizer que o símbolo é pré-hermenêutico, sublinha-se sua condição de signo *aberto* e sugestivo, cuja significação, posta nele por seu produtor, é captada mediante um ato posterior de interpretação (CROATTO, 2001, p. 108-109).

Neste ponto, é necessário diferenciarmos *interpretação* e *explicação*. Quando o símbolo é interpretado, sua parcela subjetiva que se manifesta na forma de relato (o mito relatado no texto religioso, o sonho relatado verbalmente, uma experiência relatada numa obra de arte, em um romance, etc.), sendo que a função do relato não é *explicar*, mas apenas *dizer* ou *comunicar* a experiência vivida. Não se explica se o símbolo é *bom* ou *mal*, de onde ele veio, como e quando aconteceu, apenas relata-se que ele aconteceu – caso contrário, deixa de ser símbolo e torna-se mero signo.

A relação entre o sujeito e o símbolo, pois, pode acontecer sob três formas distintas: (1) através do diálogo consciente, isto é, com uma interpretação posterior, mas sem reduzir o símbolo à *explicação* lógica; (2) com uma identificação *concreta* do símbolo, sem a atuação consciente; (3) sem nenhum tipo de identificação, reduzindo o símbolo, de modo completamente consciente, a um signo qualquer.

O psicólogo Edward Edinger (1995, p. 159) considera que o símbolo só permanece enquanto tal com a primeira forma que descrevemos, designando as outras duas formas, respectivamente, por “falácia concretista” e “falácia redutivista”. Na *falácia concretista* (o segundo tipo de relação sujeito-símbolo), o indivíduo não consegue distinguir entre os símbolos (que são parcialmente subjetivos) e a realidade concreta, exterior e objetiva – por exemplo: alucinações dos psicóticos, desilusões amorosas que levam à depressão, superstições dos fiéis religiosos que compreendem erroneamente os símbolos religiosos como manifestações *mágicas* na realidade concreta, etc. A *falácia redutivista* (o terceiro tipo de relação sujeito-símbolo), por outro lado, implica em uma atitude oposta: o indivíduo empenha-se em explicar o símbolo, reduzindo-o a fatores elementares, conhecidos e lógicos.

Em linhas gerais, portanto, a falácia concretista e a falácia redutivista referem-se ao conflito entre posturas unilaterais como, respectivamente, a visão dogmaticamente religiosa e a visão dogmaticamente científica. Quanto a isso, Jung escreve:

Todos que se ocupam com isso [com o estudo do símbolo] inevitavelmente correm o risco de ser reduzidos a pedaços pelo conflito mortal que travam as duas partes envolvidas na discussão. Esse conflito decorre da estranha suposição de que só é verdadeiro aquilo que se apresenta como fato *físico*. Assim, por exemplo, alguns acreditam ser fisicamente verdadeiro que Cristo nasceu de uma virgem, ao passo que outros o negam,

por considerarem esse nascimento fisicamente impossível. Não há dúvida que esse conflito é logicamente insolúvel e que seria melhor não perder tempo com essas discussões estéreis. Ambas as partes têm e não têm razão. E, no entanto, poderiam facilmente chegar a um acordo se renunciassem à palavra *físico*. O conceito de físico não é o único critério de verdade: há também realidades *psíquicas* que não podem ser explicadas, demonstradas ou contestadas sob nenhum ponto de vista físico. (...) [um símbolo] representa uma realidade psíquica que não pode ser contestada e que também dispensa demonstração (JUNG, 1958, p. 553-554, trad. nossa).

Acrescentando às *falácias* estabelecidas por Edinger, Croatto (2001) denuncia a tendência da psicanálise em analisar o símbolo por meio de uma semântica intelectualista (também denominada de *hermenêutica redutora*), isto é, igualando o simbolizante ao simbolizado de modo que um pode ser *traduzido* pelo outro. Contra estas tendências reducionistas, Durand (1988, p. 18) descreve o símbolo como: (a) pensamento indireto (em oposição a *conceito*); (b) presença figurada da transcendência (em oposição à *imanência*); (c) compreensão por epifania (em oposição à *explicação*).

Seguindo este raciocínio, Croatto (2001, p. 117) é sucinto e contundente ao afirmar que o **“símbolo é a representação de uma ausência”**. O autor exemplifica tal pressuposto com a figura do *presente*: o objeto utilizado para presentearmos alguém *remete* ao afeto que sentimos pela pessoa presenteada. Ninguém poderia confundir esta atitude com o presente em si (tornando-o um conceito que define diretamente o afeto que sentimos), e menos ainda explicar ou mensurar racionalmente a relação afetiva entre quem presenteia e quem é presenteado. Ao invés disso, o presente representa, em si mesmo, algo logicamente *ausente*, mas que é *transcendente*, de forma *indireta*, ao objeto presenteado, pressupondo uma espécie de *epifania* (surpresa, revelação, iluminação, inspiração).

Neste ponto, em decorrência desses tipos de relações sujeito-símbolo que acabamos de descrever, parece-nos oportuno retomarmos, em síntese, o modo pelo qual acontece o ***processo da formação dos símbolos***, o que pode ser feito por meio de três caminhos diferentes, embora estejam relacionados entre si: (a) pelo viés da energia psíquica, (b) pelo viés dos arquétipos e (c) pelo viés das manifestações simbólicas.

- (a) Em relação à *energia psíquica*, vimos que a psique é um sistema de energia relativamente fechado. Ela extrai sua energia principalmente das experiências que penetram na psique por intermédio dos órgãos do sentido, mas também conta com uma energia própria (instintiva), a qual pode ser desviada ou *canalizada*, por ocasião de um excedente de energia, aos fenômenos conscientes. Este desvio ou canalização seria aquilo que formam os símbolos.
- (b) Do ponto de vista dos *arquétipos*, por outro lado, é a consciência que parece ser a responsável pela formação dos símbolos: o indivíduo se relaciona, com sua capacidade de diferenciar as coisas (isto é, atribuir forma e sentido ao mundo que o cerca), à atuação indiferente dos arquétipos (Cf. Apêndice

1, tópico D - Arquétipos) que, então, são “vestidos” ou “incorporados” em conteúdos conscientes do indivíduo – como um objeto, um acontecimento, uma pessoa, etc. –, o que configura um símbolo.

- (c) Finalmente, com relação às *manifestações simbólicas*, Croatto (2001) sinaliza três zonas nas quais o símbolo, enquanto *manifestação pré-hermenêutica*, emerge com maior frequência: nas hierofanias (experiências sagradas/religiosas), nos sonhos e na arte/poesia. No entanto, Croatto (op. cit., p. 111) nos adverte que, “No geral, o símbolo é símbolo. Não se conhece sua origem”. Isso se deve à dificuldade que há em “rastrear” ou mapear o percurso de um símbolo, sobretudo porque os símbolos são *encadeados* ou *solidários* entre si: “Ao mesmo tempo em que conservam sua especificidade semântica, atraem outros, os quais tocam em uma faixa de sentido” (CROATTO, op. cit., p. 113). Por conseguinte, os símbolos raramente aparecem sozinhos – em muitas religiões, por exemplo, aparecem associados os símbolos da água, da lua, da vegetação, da mulher e do ovo como algo relacionado ao sentido de fecundidade, nascimento e purificação.

Pretendemos incluir um quarto ponto de vista à formação dos símbolos: o da *sincronicidade*. Já observamos que o símbolo é *relacional* e possui uma função mediadora. Sendo assim, o símbolo não é somente a *expressão* de uma experiência simbólica, mas é também *propagação* dela: a experiência simbólica, através do símbolo, verbaliza-se, faz-se palavra que a *comunica* a outros indivíduos, os quais, por sua vez, podem entrar na mesma esfera simbólica. “O símbolo, portanto, é gerador de um vínculo entre seres humanos” (idem). Como isso acontece? Nossa investigação nos leva a crer que os eventos *sincronísticos* é que solicitam, na maior parte das vezes, uma mediação simbólica: conforme veremos a seguir, a *sincronicidade* caracteriza um evento subjetivo e individual (embora também possa ser vivenciado, com menos frequência, de modo social), mas que tende à comunicação e à socialização, transformando-se em símbolo.

Daí decorre que a experiência simbólica esteja sendo aqui associada à experiência sincronística. Contudo, devemos destacar que uma experiência sincronística *nem sempre* se manifesta de maneira simbólica, sendo a verbalização ou interpretação na forma de relato aquilo que faz um evento sincronístico tornar-se simbólico.

Para exemplificar isso, vamos construir uma situação hipotética: o relógio de uma menina parou de funcionar na mesma hora em que sua mãe morreu. Podemos considerar este fato como um evento sincronístico, mas é difícil reconhecer qual é a sua expressão simbólica – o relógio, a morte da mãe, a nota do falecimento, o lugar onde a menina estava, enfim, são muitos os *candidatos* a símbolo neste caso. No entanto, vamos supor que a menina resolveu emoldurar o relógio parado, pendurando-o no túmulo de sua mãe – agora se torna mais claro que aquele relógio expressa aquela experiência simbólica e que, portanto, pode ser considerado um símbolo. Mais do que isso: na medida em que esta experiência é relatada e enunciada, o símbolo do relógio envolve mais pessoas em sua esfera simbólica.

Neste sentido, por exercer uma função social e comunicacional, o símbolo também pode ser considerado *linguagem*. “O ser humano no cotidiano precisa falar em símbolos para expressar suas vivências” (CROATTO, op. cit., p. 114). Mas se trata de uma linguagem de comunicação especial, que não deve ser confundida com a linguagem do signo ou da metáfora, pois “Não há outra linguagem para essa experiência [simbólica] (o mito e o rito são, em primeira instância, construções simbólicas)” (idem). Enquanto linguagem, portanto, o símbolo constitui um fato social, conforme Croatto esclarece a seguir, relacionando este ponto de vista social com a concepção junguiana de símbolo:

Pode-se observar na história das religiões que especialmente os símbolos convencionais (próprios de uma cultura ou de um grupo religioso), mas também os naturais [símbolos propriamente, no sentido junguiano], são patrimônios da comunidade e que, portanto, sua apreensão específica é reforçada por uma espécie de *catequese* social. Isso faz com que a polissemia de alguns símbolos (...) feche-se no âmbito da própria cosmovisão. (...)

A condição de *linguagem* e de comunicação do símbolo tem relação com sua dinâmica e eficácia sociais, reforçadas pela tradição cultural em que se inscreve. É necessário acrescentar que o símbolo tem ligação com o inconsciente [o coletivo, no vocabulário junguiano], com os níveis profundos da psique, que só podem aflorar indiretamente, refletindo-se nas coisas que por analogia ajudam a evocá-los (CROATTO, 2001, p. 114-115).

Em última análise, por fim, podemos dizer que os **símbolos são representações da psique, isto é, projeções de todos os aspectos da natureza humana nas coisas que nos cercam**. O valor fundamental dos símbolos em nosso trabalho é destacado por Croatto (op. cit., p. 118): “o símbolo *faz pensar*; o símbolo *diz sempre mais do que diz*. É a linguagem do profundo, da intuição, do enigma”. A questão do *enigma* como algo que antecede a *linguagem simbólica* nos auxilia a manter o foco através do qual nossa pesquisa está direcionada - *experiência simbólica* enquanto *experiência sincrônica*. Deste modo, apresentaremos no próximo tópico a definição de sincronicidade e as implicações deste ponto de vista nos processos criativos e nas experiências simbólicas.

5.2 | Sincronicidade

Como vimos no início desta etapa, Jung considerava toda sua obra como sendo uma “confissão subjetiva”. Justamente por isso, contudo, ele sempre se via forçado a mirar para além da subjetividade, o que o levou, no final de sua vida, a propor a hipótese da *sincronicidade*. Ao refletir sobre certos fenômenos *relativamente raros*, em que se tornava patente a coincidência *significativa* entre um evento subjetivo, psíquico, e um acontecimento externo, físico – sem que qualquer conexão causal entre ambos pudesse

ser indicada ou mesmo cogitada –, Jung formulou a hipótese da sincronicidade como uma abordagem conjunta aos conceitos de arquétipo e inconsciente coletivo.

Grosso modo, a sincronicidade indica uma relação não causal de eventos: **há simplesmente a *coincidência no tempo* de dois acontecimentos, um psíquico e um físico**. Do lado físico, há a constatação de um evento *inevitável*, ou seja, algo que aconteceu independentemente de nossa vontade e intenção. Do lado psíquico, há a constatação de um pensamento ou afeto que é análogo àquele evento inevitável.

Esta separação entre *psíquico* e *físico* é questionável – o evento *inevitável* pode ser, por exemplo, um sonho (um evento psíquico), além de que muitos afetos e pensamentos também são *inevitáveis* –, mas a questão é que a sincronicidade pressupõe dois acontecimentos análogos e, neste sentido, assemelha-se com a analogia: o sujeito pensa em alguma coisa e, logo em seguida, observa esta mesma coisa em sua frente, não necessariamente de forma direta ou literal, mas sobretudo *sem que exista relação causal* (de causa e efeito) *entre esses eventos*. Por exemplo: um rapaz está pensando em uma mulher e, coincidentemente, ele recebe um telefonema dela naquele mesmo instante. Frente a situações como essa, Jung se perguntava: por que isso acontece, descartada a hipótese de uma mera coincidência?

5.2.1 | A formulação da hipótese da sincronicidade

Desde o início de sua carreira, Jung interessava-se por fenômenos *misteriosos*, isto é, espontâneos e acausais (sem causa aparente). Em sua tese de doutorado (1902), “Contribuição à psicologia e patologia dos chamados fenômenos ocultos” (*in Obras Completas*, vol. I, 1994a), Jung relata algumas das sessões espíritas que ele frequentava com uma de suas primas, uma jovem médium de quinze anos que via aparições de pessoas desconhecidas – mas cuja existência histórica foi posteriormente comprovada.

Partindo da premissa de que o inconsciente é uma unidade de múltiplas faces²³, Jung considerou inicialmente que tais aparições eram partes do inconsciente que se manifestavam na forma de personalidades autônomas, como uma forma de complementar ou compensar a dimensão consciente. Porém, isso ainda não explicava a existência histórica das aparições. Deixando provisoriamente a lógica causal de lado, Jung questionou-se sobre uma possível objetividade do inconsciente, localizando-o em um contexto mais amplo na esfera psíquica²⁴.

Este questionamento, no entanto, só foi retomado em 1919 na conferência “Bases psicológicas da crença nos espíritos”, onde o autor afirma: “Tenho, por exemplo, observado inúmeras vezes o efeito telepático de complexos inconscientes. Não posso, porém, ver nisso tudo nenhuma prova de existência de espíritos reais” (JUNG, 1984, p. 359). Após longo período sem retomar este assunto, Jung republica, em 1947, a segunda edição do referido artigo, acrescentando em nota:

23. Cf. Apêndice 1, tópico (C) - Inconsciente Coletivo.

24. Cf. Apêndice 1, tópico (B) - O modelo da concepção junguiana.

Hoje, depois de ter reunido, durante meio século, experiências psicológicas com muita gente e em muitos países, não me sinto tão seguro como em 1919 ao fazer a afirmação acima. Confesso francamente que duvido que o método e a reflexão exclusivamente psicológicos sejam capazes de fazer justiça aos fenômenos em questão. Não só as constatações da parapsicologia, mas também as minhas próprias reflexões teóricas (...) levaram-me a certos postulados que tocam as ideias da física nuclear, isto é, do contínuo espaço-tempo. Levanta-se assim a questão da realidade transpsíquica, que se situa diretamente na base da psique (JUNG, 1984, p. 185).

Com isso, Jung começava a reconhecer uma relativização ou dissolução de tempo e espaço na dimensão inconsciente, onde consequentemente a lei da causalidade se tornaria inválida. Em outras palavras, aquilo que se apresenta ao consciente como passado-presente-futuro ou como distante-próximo submete-se a um “processo de relativização até se diluir no sem-espaço” (JAFFÉ, 1988, p. 18), atemporal e irreconhecível.

A partir de 1946, Jung designou aos arquétipos do inconsciente a característica de *psicóides*: uma natureza tanto psíquica quanto física – o que solucionaria o problema da separação entre *físico* e *psíquico* dos eventos sincronísticos. Concentrando-se na fronteira situada entre o território da consciência e o das combinações arquetípicas, Jung encontrou um ponto de *transgressão* da fronteira entre psique e não-psique. Daí decorre que o arquétipo em si mesmo é *psicóide*, isto é, não se encontra rigorosamente dentro dos limites fixados pelas fronteiras da psique, mas se encontra “entre” os mundos interior e exterior, decompondo assim a dicotomia sujeito-objeto.

Isso procede da constante observação de Jung, através de sua prática analítica, de que a dinâmica *compensatória*²⁵ entre a consciência e o inconsciente não ocorre apenas em sonhos e outros eventos autônomos da psique. “A compensação chega, por vezes, do mundo exterior” (STEIN, 1998, p. 177). Isso implica que os fenômenos psíquicos atravessam as fronteiras comumente aceitas entre sujeito e objeto, manifestando-se no mundo objetivo. Os arquétipos, por sua vez, são passíveis de *transferência*, podendo manifestar-se à consciência tanto por vias interiores, no plano psicológico, quanto por vias exteriores, no mundo à nossa volta – ou ainda em ambos simultaneamente, caracterizando assim um evento sincronístico.

Oportuno lembrarmos que, em paralelo à vida de Jung, a física moderna enfrentava o problema da acausalidade e da relativização do tempo e espaço em decorrência da descontinuidade dos processos atômicos (Cf. GLEISER, 2006, p. 278-301). Neste ínterim, a natureza psicóide dos arquétipos revela-se simultaneamente concreto e incognoscível, um paradoxo semelhante à natureza física da luz (que ora é onda, ora é matéria). Numa carta a Carl Seeling, escritor e jornalista suíço que escreveu uma biografia de Albert Einstein, Jung (1975, p. 109) já demonstrava uma vaga suspeita de sincronicidade: “Foi Einstein quem primeiro me levou a pensar sobre uma possível relatividade tanto do tempo quanto do espaço, a sua condicionalidade psíquica”.

Neste contexto, especificamente em 1952, Jung e o Nobel de Física Wolfgang Pauli publicaram juntos um livro intitulado *Naturerklärung und Psyche* (A interpretação da

25. Cf. Apêndice 1, tópico (E) - Inconsciente Coletivo e (H) - A abordagem empírica, fenomenológica e hermenêutica de C. G. Jung.

Natureza e a Psique) como uma tentativa de elucidação das possíveis relações entre natureza e psique. A obra é composta por um ensaio de Pauli, “A influência de ideias arquetípicas sobre a expressão das teorias científicas de Kepler”, e por um ensaio de Jung, “Sincronicidade: um princípio de conexões acausais”²⁶ (incluso em JUNG, 1984, p. 419-519). Com relação a este ensaio, o psicólogo Murray Stein comenta:

Essa obra sobre sincronicidade acrescenta à teoria psicológica de Jung a noção de que existe um alto grau de continuidade entre a psique e o mundo, de tal modo que imagens psíquicas (as quais incluem também os núcleos de pensamentos científicos abstratos, como o de Kepler) podem revelar também verdades sobre a realidade no espelho refletor da consciência humana. A psique não é algo que começa e termina somente em seres humanos e em isolamento do cosmo. Há uma dimensão na qual a psique e o mundo interagem intimamente e se refletem reciprocamente. Esta é a tese de Jung (STEIN, 1998, p. 178).

Stein acrescenta que Zurique, cidade onde vivia Jung, era um lugar privilegiado para a emergente física moderna nas primeiras décadas do século XX, sendo a ideia da sincronicidade o resultado de inúmeras discussões com diversos físicos durante trinta anos que precederam a publicação do ensaio mencionado. “...a natureza da realidade física estava sendo fundamentalmente repensada e Jung começou desde cedo (...) a meditar sobre as semelhanças entre a física moderna e a psicologia analítica” (STEIN, op. cit., p. 179). No decorrer de seu ensaio, Jung atém-se ao sentido empírico da noção de causalidade. Fiel ao seu criticismo epistemológico, ele se abstém de considerar a causalidade em seu sentido metafísico, pois esta não poderia ser averiguada nem pela experiência nem pela reflexão filosófica²⁷.

Noutras palavras, a relação causal empiricamente entendida pressupõe necessariamente as categorias de espaço e tempo: “A causalidade está ligada à existência do espaço e do tempo e às mudanças físicas do corpo, pois consiste essencialmente em uma sucessão de causas e efeitos” (JUNG, 1984, § 855, p. 420). A partir de então, Jung assinala uma tendência humana universal de se pensar em termos de causalidade: sempre partimos do princípio de que todo evento é causado por alguma coisa que o precedeu. Ou seja, se pensamos²⁸ em termos de causa e efeito é porque somos humanos, não porque vivemos num paradigma científico. Assim sendo, desafiar o próprio pensamento causal, reconhece Jung, é ir contra a natureza do ser humano.

No entanto, prossegue Jung, em psicologia é particularmente difícil determinar a causalidade das coisas, pois ninguém pode saber com absoluta certeza o que nos causa pensar e sentir desta ou daquela maneira. Neste sentido, já haviam muitas teorias que tentavam explicar a emoção e o comportamento em termos de causa e efeito, assim como muitas outras teorias que pressupunham a existência de uma causa final (*finalidade*) – isto é, algo previamente determinado que levaria as pessoas à realização de um determinado objetivo ou à obtenção de certa medida de adaptação à vida. Enquanto a causalidade reivindica por um movimento de retrocesso no tempo,

26. Para um aprofundamento filosófico sobre o tema, conferir o estudo crítico de Paul Bishop (2000) sobre este ensaio de Jung. O autor procura pontuar concordâncias e discordâncias de Jung com relação à problemática filosófica da intuição intelectual em Kant e Swedenborg.

27. Cf. Apêndice 1, tópico (G) - Posicionamento filosófico de C. G. Jung.

28. Cf. Apêndice 1, tópico (F) - Pensamento dirigido e pensamento fantasioso.

a finalidade reivindica por um avanço rumo ao futuro. De certo modo, pois, ambos também conseguem explicar determinados acontecimentos aparentemente aleatórios, como duas pessoas encontrando-se no lugar certo e na hora certa.

Mas se retornarmos ao campo da Física, notaremos que, por exemplo, “não há explicação causal para nos elucidar por que um ou outro átomo de rádio se decompõe no momento em que isso ocorre” (STEIN, 1998, p. 182). A decomposição de elementos radioativos pode ser prevista e estatisticamente medida, sendo que a taxa de decomposição se mantém constante ao longo do tempo, mas não há explicação que nos diga por que e como isso acontece. Simplesmente acontece. Este tipo de exemplo produz uma brecha no universo causal.

Mantendo sua *aversão* a explicações metafísicas, Jung reitera que não está se referindo a conceitos altamente intuitivos ou ocultos como “afinidades” ou “correspondências eletivas”, as quais têm sido propostas por alguns *videntes* e filósofos visionários, como Goethe e Schopenhauer. **O princípio explicativo da sincronicidade, ao contrário, constitui apenas um contraponto à explicação empírica e mecanicista da causalidade.** Não se trata de um abandono da causalidade, mas uma compreensão com mais nuances sobre a relação entre causa e efeito. No prefácio de “I Ching: o livro das mutações” de Richard Wilhelm, Jung nos esclarece um pouco mais sobre o papel da sincronicidade enquanto contraponto à causalidade:

Nossa ciência (...) é baseada no princípio da causalidade, o qual é considerado uma verdade axiomática. Mas uma grande mudança está ocorrendo em nosso ponto de vista. (...) Os axiomas da causalidade estão sendo abalados em seus fundamentos: sabemos agora que o que denominamos leis naturais são meramente verdades estatísticas que supõe, necessariamente, exceções. (...)

Devemos admitir que há muito a dizer a respeito da imensa importância do acaso. Uma quantidade incalculável do esforço do homem visa a combater e limitar os incômodos ou perigos representados pelo acaso. (...) O emaranhado de leis naturais que constitui a realidade empírica é mais significativo (...) que uma explicação causal de fatos que, além disso, em geral devem ser separados uns dos outros para que possam ser adequadamente tratados. (...)

A causalidade enquanto uma verdade meramente estatística não absoluta é uma espécie de hipótese de trabalho sobre como os acontecimentos surgem uns a partir dos outros, enquanto que, para a sincronicidade, a coincidência dos acontecimentos, no espaço e no tempo, significa algo mais que mero acaso, precisamente uma peculiar interdependência de eventos objetivos entre si, assim como dos estados subjetivos (psíquicos) do observador ou observadores.

O pensamento tradicional chinês apreende o cosmos de um modo semelhante ao do físico moderno, que não pode negar que seu modelo do mundo é uma estrutura decididamente psicofísica. O fato microfísico inclui o observador tanto quanto a realidade subjacente ao I Ching [oráculo chinês] abrange a subjetividade, isto é, as condições psíquicas dentro da totalidade da situação momentânea. Assim como a causalidade descreve a sequência de acontecimentos, a sincronicidade (...) lida com a coincidência de eventos (JUNG in WILHELM, 2006, p. 16-17).

Definindo *sincronicidade* como a **“coincidência, no tempo, de dois ou vários eventos, sem relação causal mas com o mesmo conteúdo significativo”**, Jung (1984, § 849, p. 440) a diferencia do mero “sincronismo”, que é apenas a ocorrência simultânea de dois fenômenos, sem que haja a coincidência de conteúdos significativos. A ênfase, pois, incide na coincidência de *sentido* e na *equivalência* entre eventos psíquicos e eventos físicos, com a condição de que uma conexão causal seria *impensável*.

Deste modo, a ideia da sincronicidade se apresenta como um *princípio explicativo independente e complementar* ao princípio da causalidade, baseando-se na *densidade afetiva* que há na coincidência entre acontecimentos análogos. Um dos argumentos de Jung para justificar o princípio da sincronicidade – e desqualificar a explicação por “puro acaso” em situações em que uma relação causal é impensável – é o cálculo estatístico, o qual demonstra a extrema improbabilidade de certos *acazos*, permitindo então a plausibilidade de uma explicação sincronicista.

As coincidências significativas são pensáveis como puro acaso. Mas, quanto mais elas se multiplicam, quanto maior e mais exata é a correspondência, tanto mais diminui sua probabilidade e mais aumenta sua impensabilidade, até que não se pode mais considerá-las como mero acaso, mas, por não terem explicação causal, devem ser pensadas como arranjos que têm sentido. Sua *inexplicabilidade*, como já frisei, não é devida ao fato de que sua causa é desconhecida, mas ao fato de que uma causa nem sequer é pensável em termos intelectuais. Isto acontece necessariamente quando o espaço e o tempo perdem o seu significado ou quando se tornam relativos, porque, em tais circunstâncias, a causalidade, que pressupõe o espaço e o tempo, torna-se quase impossível de ser determinada ou é simplesmente impensável (JUNG, 1984, § 957, p. 464).

De acordo com Stein (1998, p. 183), por detrás deste discurso racional e científico há um desejo antigo de Jung em explorar os inexplicáveis fenômenos denominados comumente de *ocultos*, “cuja natureza mística, religiosa e quase-mágica os exclui de qualquer discussão científica. (...) [Jung] está tentando forjar uma ligação entre os dois focos culturais dominantes do Ocidente, ciência e religião”. Em seu ensaio, porém, Jung insiste em reiterar que sua hipótese da sincronicidade não se baseia em pressupostos hermético-filosóficos²⁹, mas sim na experiência concreta e na experimentação empírica.

Neste ponto em específico, o psiquiatra se refere, por um lado, aos fenômenos por ele constatados da precognição, da clarividência, da telepatia, dos sonhos premonitórios, e por outro lado aos experimentos de J. B. Rhine (Cf. RHINE, 1934 e 1937) em percepção extra-sensorial (PES) na Universidade Duke. Em suas famosas experiências com cartas, Rhine teria comprovado estatisticamente que o homem possui a faculdade *paranormal* de ter percepções extra-sensoriais – na experiência, indivíduos que serviram de cobaias obtiveram resultados positivos que ultrapassam qualquer probabilidade quando tentaram *perceber* a sequência das 25 cartas que um cientista abria, uma após a outra, em uma sala separada. Jung explica que nenhuma energia é transmitida nos

29. No entanto, Jung dedica uma seção de seu ensaio para expor os “precursores da ideia de sincronicidade”, começando por Lao Tse e Chuang Tzu, passando por Hipócrates, Platão, Fílon de Alexandria, Teofrasto, Plotino, Pico Della Mirandola, os alquimistas medievais, Paracelso, e chegando a Kepler, Leibniz e Schopenhauer (a quem ele atribui o título de “padrinho” de sua concepção). Cf. JUNG, 1984, § 828-985.

experimentos PES de Rhine, há apenas uma *coincidência* temporal entre pensamento e evento: uma carta do baralho é selecionada numa sala, uma imagem aparece na psique de uma pessoa numa outra sala, e as duas imagens coincidem com maior frequência do que é estatisticamente provável.

...não se pode falar de causa e efeito, mas de uma coincidência no tempo, uma espécie de simultaneidade. Por causa do caráter dessa *simultaneidade*, escolhi o termo sincronicidade para designar um fator hipotético de explicação equivalente à causalidade (JUNG, 1975, p. 109).

Os resultados obtidos por Rhine representam, para Jung, provas empíricas de que a psique não está limitada, em absoluto, pelas fronteiras de tempo e espaço. “As experiências que realizamos nos ensinaram”, escreve Jung (1994b, p. 86), “que o improvável pode acontecer e que a nossa imagem do mundo só corresponderá à realidade quando o improvável também tiver um lugar nela”. A psicóloga Frey-Wehrlin (*apud* JAFFÉ, 1988, p. 26) relata que, em 1965, já havia um número considerável, além dos experimentos de Rhine, de provas do fenômeno PES publicadas na literatura, de tal modo que “já não se depende mais da autenticação de cada caso isolado, como nos primórdios da ciência parapsicológica”.

Na maioria dessas experiências, um fato não conhecido e inacessível aos órgãos dos sentidos é percebido por meio de uma imagem interior, psíquica (por exemplo, em sonho ou numa *visão*). Entretanto, a maioria das conclusões ainda considera como mero *acaso* a estranha concordância entre a percepção interior e o evento exterior, uma vez que a principal objeção à sustentação científica dos fenômenos parapsicológicos baseia-se na impossibilidade da explicação causal. “Não há dúvida de que o esclarecimento científico das percepções extra-sensoriais estará fadado ao insucesso, enquanto se tentar fazê-lo com base no princípio da causalidade” (JAFFÉ, 1988, p. 25).

Em 1954, dois anos após a edição do ensaio sobre sincronicidade, Jung (1986) publicou uma versão revisada desta abordagem teórica em “A Natureza da Psique”, onde a teoria dos arquétipos é ligada ao princípio de sincronicidade através do conceito da “psique objetiva”. Conforme mencionamos no Apêndice 1 (tópico F - *Pensamento dirigido e pensamento fantasioso*), o termo *psique objetiva* equivale ao inconsciente coletivo, então encarado de modo definitivamente objetivo (pelo menos tão objetivo quanto o mundo material). O autor sustenta que quanto mais penetrarmos na *psique objetiva*, mas *objetiva* ela se torna porque estará cada vez menos relacionada com a subjetividade do ego, reconhecendo que, ao contrário da consciência, o inconsciente é regular, previsível e coletivo. Neste sentido, tanto o corpo material quanto a psique (tanto a *mente* quanto o *corpo*) não precisam ser derivados um do outro – são, antes, duas realidades paralelas que podem ser unidas por equações matemáticas ou por “postulados empiricamente deduzidos – arquétipos” (JUNG, op. cit., p. 185).

Desta forma, ao descrever os fenômenos sincronísticos de forma geral, Jung (1984) afirma que eles se constituem de dois fatores: (1) uma imagem inconsciente alcança

a consciência de maneira direta (literalmente), num evento inevitável, ou indireta (simbolizada ou sugerida) sob a forma de um sonho, associação ou premonição; (2) uma situação objetiva coincide com este conteúdo subjetivo. Posteriormente, Jung (2009) também considera sincronístico a *coincidência não causalmente determinável entre estados psíquicos de pessoas diferentes* (fenômenos *telepáticos*). Nestes casos, os eventos sincronísticos radicam-se, equivalem-se e são análogos na psique objetiva.

Por fim, Jung (idem) observa que, normalmente, os fenômenos sincronísticos estão sempre ligados à *afetividade*, a qual se revela formalmente numa expressão arquetípica, donde se reforça a ideia de um fundamento arquetípico à sincronicidade. Na última passagem de seu ensaio sobre a sincronicidade, Jung (1984) chega a considerar os arquétipos como “organizadores” da sincronicidade, gerando, por um lado, imagens psíquicas e, por outro, eventos físicos, sendo a ligação entre ambos aparentemente não causal. Sabendo da inclinação metafísica desta ideia, a qual desemboca inevitavelmente na noção de um *mundo unificado* ou *intermediário*³⁰, Jung antecipa-se aos seus críticos:

O ceticismo (...) deveria ter por objeto unicamente as teorias incorretas, e não assestar suas baterias contra fatos comprovadamente certos. Só um observador preconceituoso seria capaz de negá-lo. A resistência contra o reconhecimento de tais fatos provém principalmente da repugnância que as pessoas sentem em admitir uma suposta capacidade sobrenatural inerente à psique. Os aspectos muito diversos e confusos de tais fenômenos podem muito bem ser explicados, até onde me é possível constatá-lo no presente, se admitirmos um contínuo espaço-tempo psiquicamente relativo. Assim que um conteúdo psíquico cruza o limiar da consciência, desaparecem os fenômenos sincronísticos marginais, o tempo e o espaço retomam o seu caráter absoluto habitual e a consciência fica de novo isolada em sua subjetividade (JUNG *apud* STEIN, 1998, p. 186).

Neste trabalho nos limitaremos a considerar a hipótese da sincronicidade tão somente como a passagem *afetiva* de um dado *potencial* para um estado objetivo de realização. Sendo a sincronicidade a ocorrência simultânea de um estado psíquico com um ou vários acontecimentos externos que se apresentam como paralelos *significativos* do estado subjetivo momentâneo, Jung deduziu que os fenômenos sincronísticos manifestam-se com maior frequência quando a psique está funcionando num nível menos consciente, como nos sonhos ou devaneios. Stein (1998, p. 186) argumenta que, se os candidatos cobaias de Rhine, por exemplo, tivessem tentado usar um pensamento racional e dirigido para calcular probabilidades, os resultados PES teriam declinado, “pois assim que o funcionamento cognitivo assume o controle das operações, a porta fecha-se para os fenômenos sincronísticos”.

Portanto, embora Jung pretendesse declaradamente oferecer, com a sincronicidade, um quadro mais completo de descrição da realidade, compreendemos que sua proposta preocupa-se sobretudo em incluir a presença da psique humana nesta descrição da realidade – o ponto de vista subjetivo (do observador) enquanto *elemento*

30. Cf. Apêndice 1, tópico (J) - Das influências romântica e idealista em C. G. Jung.

de significação. Por conseguinte, podemos deduzir que há uma experiência simbólica “entre” o evento sincronístico e o sujeito, de tal maneira que a sincronicidade pode ser entendida como um *feixe* de símbolos organizados para *dizer alguma coisa*. No tópico a seguir, pois, procuraremos concentrar nossa investigação neste aspecto *significativo* da sincronicidade, isto é, na concepção sincronística enquanto *dinâmica de significação*.

5.2.2 | Sincronicidade e sua *dinâmica de significação*

A ideia de sincronicidade com sua qualidade inerente de significação produz uma imagem do mundo que é tão irrepresentável quanto desconcertante. A vantagem, porém, de se acrescentar esse conceito é que ele torna possível uma maneira de ver que inclui o fator psicóide em nossa descrição e no conhecimento da natureza – ou seja, uma significação apriorística (ou uma *equivalência*). (JUNG, *apud* STEIN, 1998, p. 191).

Vimos que os fenômenos sincronísticos manifestam-se com mais frequência em situações em que o pensamento fantasioso (devaneio) é mais predominante que o pensamento lógico e racional³¹. Convém retomarmos, neste sentido, um dos pressupostos de Bachelard (2009): para o filósofo francês, especialmente em sua obra *A poética do devaneio*, imaginar uma espécie de “mundo particular” é o destino natural do devaneio, através do qual o homem pode tornar-se tudo na medida em que o mundo imaginado é automaticamente vivenciado.

31. Cf. Apêndice 1, tópico (F) - Pensamento dirigido e pensamento fantasioso.

Há horas na vida de um poeta em que o devaneio assimila o próprio real. O que ele percebe é então assimilado. O mundo real é absorvido pelo mundo imaginário. Shelley nos fornece um verdadeiro teorema da fenomenologia quando diz que a imaginação é capaz de nos fazer *criar aquilo que vemos*. (...) Pela imaginação, graças às sutilezas da função do irreal, reingressamos no mundo da confiança, no mundo do ser confiante, no próprio mundo do devaneio. (...) E isso ainda coloca uma diferença entre o devaneio e o sonho. O sonho permanece sobrecarregado das paixões mal vividas na vida diurna. A solidão, no sonho noturno, tem sempre uma hostilidade. É estranha. Não é verdadeiramente a *nossa* solidão. Os devaneios cósmicos afastam-se dos devaneios de projetos. Colocam-nos num mundo, (...) nos ajuda a escapar do tempo. É um *estado*. Penetramos no fundo de sua essência: é um estado de alma. (...) A alma não vive ao fio do tempo. Ela encontra o seu repouso nos universos imaginados pelo devaneio (BACHELARD, 2009, p. 14-15).

O que ocorre é que o devaneio sinaliza que o tônus do inconsciente está mais elevado do que a consciência (sem contudo eliminá-la por completo, como parece acontecer nos sonhos), o que significa que arquétipos são mais intensamente ativados e podem forçar um *recuo* do limiar consciente em face ao influxo de impulsos e conteúdos inconscientes.

Neste estado, portanto, torna-se mais visível a correspondência sincronística entre o material psíquico e os dados objetivos fora da psique. Como isso acontece? “Deve haver uma força dinâmica operando *nos bastidores* que cria a ordem evidente nos fenômenos sincronísticos e se revela em (...) imagem” (STEIN, 1998, p. 189). É esta ideia, no entanto, que parece encaminhar Jung aos limites extremos de suas especulações metafísicas sobre a unidade da psique e do mundo.

Sendo assim, manteremos nosso foco em uma ideia que converge aos nossos interesses: a sincronicidade enquanto *dinâmica de significação*. Esta dinâmica, conforme descreve Bachelard (2009) no último trecho reproduzido, implica basicamente que o indivíduo se torne uma espécie de *co-criador* de uma realidade que se manifesta na forma de uma história (um *devaneio poético*, nos termos de Bachelard). Por exemplo, o nosso nascimento numa determinada família é unicamente devido ao acaso e causalidade, ou pode haver aí um significado? Poderíamos, neste caso, reconhecer diversas coincidências familiares – um rapaz tem uma personalidade parecida com a de seu avô, por exemplo –, as quais favorecem um “significado especial”, próprio de eventos sincronísticos, àquilo que a princípio não tem significado algum.

Num universo aleatório, feito de leis causais que existem por mero acaso, essa coincidência oportuna entre um devaneio psicológico e o mundo físico seria impossível ou, pelo menos, estatisticamente improvável. Como vimos, esta é propriamente a definição de sincronicidade em seu sentido estrito: a coincidência significativa entre um evento psíquico, como um afeto ou devaneio, e um evento no mundo não-psíquico. O psicólogo junguiano Ira Progoff (1989, p. 55) acrescenta que, se a causalidade em si não abrange esta coincidência, “o máximo que podemos dizer é que os eventos do tipo causa e efeito fornecem as *matérias-primas* com as quais se realizam as coincidências significativas”. Isso porque a significância destas coincidências – isto é, a qualidade especial de significado que faz delas não apenas eventos não relacionados, mas sim *coincidências significativas* – não deriva, de modo algum, dos fatores circunstanciais que poderiam ser reconstruídos em termos de causalidade. Ao invés disso, “envolvem um princípio que, seja qual for sua verdadeira natureza, deve pelo menos ser não-causal” (idem). Posto de outra forma: embora este ou aquele significado não seja contínuo no tempo, ele permanece, de alguma forma, interligado ao tempo.

Tal pressuposto poderia ser mais bem compreendido novamente com Bachelard que, em *A dialética da duração* (BACHELARD, 1992), investiga a existência de lacunas e simultaneidades no *curso das durações* (no tempo psicologicamente percebido). Ao observar que as imagens não duram todas do mesmo modo e que a concepção de um tempo único (linear e irreversível) “só poderia corresponder a uma visão de conjunto que resume de forma muito imperfeita a diversidade temporal dos fenômenos”, Bachelard (op. cit., p. 6) parte da premissa de que não há nenhuma correspondência direta entre os fenômenos da imagem e a fuga abstrata do tempo, de tal modo que seria necessário estudar os fenômenos temporais cada qual segundo um *ritmo* apropriado, um ponto de vista particular. Em suas palavras:

Examinando, camada por camada, os diversos planos do encadeamento do psiquismo, percebemos as descontinuidades da produção psíquica. Se há continuidade, ela não existe nunca no plano em que um exame particular incide. Por exemplo, a *continuidade* na eficácia das motivações intelectuais não reside no plano intelectual; nós a *supomos* no plano das paixões, no plano dos instintos, no plano dos interesses. As concatenações psíquicas são muitas vezes hipóteses. Em suma, a continuidade psíquica coloca, em nossa opinião, um problema, e parece-nos impossível não reconhecer a necessidade de basear a vida complexa numa pluralidade de durações que não têm nem o mesmo ritmo, nem a mesma solidez de encadeamento, nem o mesmo poder de continuidade (BACHELARD, 1992, p. 7).

Bachelard entende a continuidade psíquica (o conceito de *duração*) como uma *obra em si mesma*, e não como um dado ou informação empiricamente constatável. Sendo assim, Bachelard (op. cit., p. 9) adota a noção de *ritmo* (no lugar de marcações contínuas) como critério temporal fundamental: “Para durarmos, é preciso então que confiemos em ritmos, ou seja, em sistemas de instantes. Os acontecimentos excepcionais devem encontrar ressonâncias em nós para marcar-nos profundamente”. Poderíamos, pois, definir *ritmo* como sendo o fluxo temporal percebido *subjetivamente* através de experiências significativas (ou sincronísticas). Noutras palavras, Bachelard (op. cit., p. 11) sustenta que as coisas vivenciadas *se ajustam* de acordo com o tempo subjetivo da duração: “Nosso passado inteiro também vela atrás de nosso presente, e é por ser antigo, profundo, rico e pleno que o *eu* tem uma ação verdadeiramente real”.

Esta tese da *dialética da duração* encontra-se resumida no ensaio *Instante poético e instante metafísico*, publicado no livro *O direito de sonhar* (BACHELARD, 1985). No referido ensaio, o autor parte do princípio de que a imagem é uma metafísica instantânea: “Se simplesmente segue o tempo da vida, é menos do que a vida; somente pode ser mais do que a vida se *imobilizar* a vida, vivendo em seu lugar a dialética das alegrias e dos pesares” (BACHELARD, op. cit., p. 183). A imagem então contém em si um princípio da simultaneidade, através do qual o sujeito mais disperso e desligado de seu entorno conquista *unidade* em suas experiências.

“Para construir um instante complexo, para atar nesse instante numerosas simultaneidades, é que o poeta destrói a continuidade simples do tempo encadeado” (idem). Bachelard designa este tempo do *instante* (da imagem), detido em si mesmo, por “tempo vertical”, diferenciando-o da horizontalidade do tempo encadeado, do tempo comum, linear. A partir disso, o autor define o conceito de *instante poético metafísico*: “A meta é a verticalidade, a profundidade ou a altura; é o instante estabilizado no qual as simultaneidades, ordenando-se, provam que o instante poético possui perspectiva metafísica” (BACHELARD, op. cit., p. 184).

Devemos sublinhar a ênfase atribuída, com esta abordagem, às antíteses e ambivalências – no instante “apaixonado”, por exemplo, existe sempre um pouco de razão, assim como na decisão racional permanece sempre um pouco de paixão. “No mínimo, o instante poético é a consciência de uma ambivalência. Porém é mais: é uma

ambivalência excitada, ativa, dinâmica” (idem) na medida em que uma antítese não procede de uma tese, mas tese e antítese nascem juntas, a um só tempo (seguindo, portanto, o princípio do *tertium datum*). Por isso Bachelard (op. cit., p. 185) chega a afirmar, apoiando-se na oposição entre os gêneros masculino e feminino, que o “mistério poético é uma *androgínia*”³².

Em linhas gerais, podemos resumir a ideia do instante poético metafísico, conforme representado na Fig. 23, da seguinte forma: enquanto que no tempo linear e horizontal nós percebemos os eventos de maneira encadeada e consecutiva (passado-presente-futuro), no tempo vertical (que caracteriza o instante poético metafísico) nós percebemos os eventos de maneira simultânea e ambivalente, misturando lembranças (passado) com expectativas (futuro), conteúdos psicológicos com conteúdos físicos, vida individual com vida coletiva e social. Esta verticalidade do tempo caracteriza aquilo que estamos aqui designando por *dinâmica de significação* decorrente de eventos sincronísticos.

32. Conceito análogo ao termo junguiano “Sizígia” que se refere à conexão (simultaneamente em conciliação e em oposição) entre os opostos masculino e feminino (par de arquétipos *animus-anima*), ocasionando assim a transgressão psicoidal dos arquétipos (tornando-os visíveis à consciência) e, portanto, a vivência de um símbolo (Cf. JUNG, 1990, p. 41).

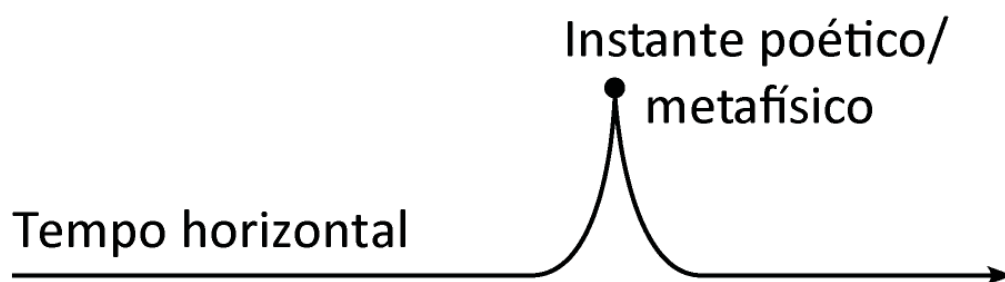


Fig. 23: Esquema ilustrativo do conceito de Instante Poético Metafísico.
Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Bachelard (1985).

Mas pode-se ainda chamar de tempo esse pluralismo de eventos contraditórios encerrados num único instante? É tempo essa perspectiva vertical que paira sobre o instante poético? Sim, porque as simultaneidades acumuladas são simultaneidades *ordenadas*. Elas dão uma dimensão do instante, pois lhe conferem uma ordem interna. Ora, o tempo é uma ordem e nada mais além disso. E toda ordem é um tempo. E é esse tempo que o poeta descobre ao recusar o tempo horizontal, ou seja, o *devenir* dos outros, o *devenir* da vida, o *devenir* do mundo (BACHELARD, 1985, p. 185).

Esta recusa do *poeta* ao tempo horizontal, conforme citado acima, implica um desprendimento de três tipos de duração: o *devenir dos outros* (a duração social, o tempo dos outros), o *devenir da vida* (a duração vital, o tempo da vida) e o *devenir do mundo* (a duração fenomenal, o tempo das coisas e dos fenômenos). Somente assim, para Bachelard (idem), seria possível atingir a “duração *autossicrônica*”, isto é, aquela que dita o seu próprio ritmo. Devemos sublinhar, neste ponto, que Bachelard está se referindo especialmente à poesia enquanto fonte em potencial de um instante poético metafísico, ainda que possamos supor várias outras fontes – tais como um filme, uma música, um romance, uma pintura ou ilustração, etc.

Devemos também sublinhar que, ao contrário de Jung, Bachelard não faz nenhum tipo de reserva ou cerimônia quanto ao caráter “metafísico” de sua abordagem. Isso porque, embora seu exercício seja o de um filósofo, Bachelard está mais preocupado aqui com uma *estética literária*, o que se torna mais explícito quando, por exemplo, o filósofo cita o poeta Baudelaire para esclarecer o instante poético metafísico: “No fundo de seus olhos adoráveis, vejo sempre (...) uma hora imóvel que não é marcada pelos relógios”. Com este trecho de Baudelaire (*apud* BACHELARD, op. cit., p. 186), parece-nos que Bachelard (1985, p. 185) está enaltecendo a importância de não haver conclusão nas imagens, deixando um drama em aberto, como um instante que não se prendeu à linearidade do tempo e que, portanto, não teve começo nem fim: “Subitamente, toda a achatada horizontalidade se apaga. O tempo não corre mais. Jorra”.

Por exemplo: ao invés de dizer que sente um “terrível pesar”, o qual já pressupõe um começo ou um fim (isto é, uma conclusão), Bachelard prefere dizer um “pesar sorridente”, uma vez que nenhum dos dois polos – sorrir ou pesar – é antecedente ou procedente. “Nenhum dos tempos expressos sucessivamente é a causa do outro – eis, pois, a prova de que eles são mal expressos no tempo sucessivo, no tempo horizontal” (BACHELARD, op. cit., p. 187). O sentimento, neste caso, é sempre reversível ou, como discorre Bachelard (*idem*), “a reversibilidade do ser é aqui *sentimentalizada*: o sorri lastima e o pesar sorri, o pesar consola”. Tal reversibilidade só poderia ser experimentada *verticalmente*, com a impressão de que o pesar começa a aliviar, o sorrir começa a pesar, a culpa começa a perdoar. Encontramos assim, no instante poético metafísico, no *pesar sorridente*, a imagem *andrógina* da felicidade na infelicidade (e vice-versa).

Os instantes em que esses sentimentos são experimentados *juntamente* imobilizam o tempo, porque são experimentados juntos, ligados pelo interesse fascinador pela vida. Eles transportam o ser para fora da duração comum. Tal ambivalência não pode ser descrita nos tempos sucessivos, como um balanço vulgar de alegrias e pesares passageiros. Contrários tão vivos, tão fundamentais, dependem de uma metafísica imediata. Vive-se a oscilação num único instante, por êxtases e quedas que podem até estar em oposição aos acontecimentos: o desgosto de viver se apodera de nós no gozo, tão fatalmente quanto a altivez na infelicidade. Os temperamentos cíclicos que desdobram, na duração usual, seguindo a lua, estados contraditórios, apresentam apenas paródias da ambivalência fundamental. Somente uma psicologia aprofundada do instante pode nos fornecer esquemas necessários à compreensão do drama poético essencial (BACHELARD, 1985, p. 188).

Bachelard segue adiante explicando que a causalidade formal se desenrola, em um primeiro momento, no interior do instante poético metafísico, direcionando-se a um tempo vertical. Em uma segunda instância, esta causalidade se desdobra na vida e nas coisas percebidas, agora horizontalmente, de modo a agrupar instantes de intensidades e durações variadas. O modo pelo qual estes instantes são colhidos e vivenciados, contudo, não é causal, mas se dá por *correspondências significativas*.

Apoiando-se no exemplo de Baudelaire, Bachelard (idem) também nos alerta que este tipo de correspondência “não é, como muito frequentemente se afirma, simples transposição que produziria um código de analogias sensuais”. Ou seja, não se trata simplesmente de metáforas e jogos de linguagem, mas sim de algo que não poderia ser tão completo ou significativo, muito menos conter em si a ambivalência de sentimentos, se fosse expressado de outra forma. O instante poético metafísico constitui, portanto, uma *experiência simbólica* e provém de uma imagem instantânea, imóvel e dinâmica ao mesmo tempo, “uma ameaça de eternidade” (BACHELARD, op. cit., p. 189).

Poderíamos, enfim, associar à ideia da *dinâmica de significação* outros teóricos e conceitos – como, por exemplo, a noção de *imaginação criadora* de Durand, o *mundus imaginalis* de Corbin, a *epifania* e a *ontologia arcaica* de Eliade –, os quais, em consonância a Bachelard, complementaríamos nossa investigação sobre a abordagem sincrônica. Entretanto, nosso objetivo neste tópico se detém a apresentar a sincronicidade enquanto uma *coincidência significativa*: o encontro aparentemente acidental de fatores que não estão ligados por um elo causal, mas que, apesar disso, demonstram estar significativamente relacionados diante de um determinado indivíduo.

Logo, o desenvolvimento do princípio da sincronicidade proposto por Jung pode ser entendido como um esforço para descrever um processo de pensamento – ou melhor, um processo de *experiência* – que consiga abranger o sentido peculiar da *dinâmica de significação* que fenômenos aparentemente não causais possibilitam. Por conseguinte, torna-se mais fácil entendermos que a sincronicidade é reversível enquanto ponto de vista, aparecendo apenas como uma terceira possibilidade de interpretação: causalidade, teleologia (finalidade) e sincronicidade. Pois, em um primeiro momento, Jung deixou a causalidade de lado e desenvolveu um ponto de vista teleológico para a interpretação do inconsciente; e em um segundo momento, a partir dos problemas que a teleologia não tinha condições de responder (como a noção de *destino* e sua contingência com a ideia de *livre-arbítrio*), Jung foi levado a desenvolver a sincronicidade. Todas as três abordagens subsistem no pensamento de Jung, sendo aplicadas de acordo com o problema e a situação. É verdade que o ponto de vista teleológico, conforme comenta Progoff (1989, p. 64), “ocupa a posição central em seu pensamento uma vez que contém em si tanto a causa como o efeito”. No entanto, a teleologia ainda é um desdobramento do raciocínio causal e, por isso, desemboca diretamente nos problemas que a sincronicidade se propõe a resolver. Esta última, por sua vez, “constitui um princípio independente, contrapondo-se e complementando os outros dois” (idem).

Retomando nossos objetivos, os quais devem nos conduzir à formulação da noção de *articulação simbólica*, pretendemos investigar no tópico seguinte o modo pelo qual a sincronicidade se relaciona com os processos criativos do ser humano. Para Jung, a psique humana participa de maneira ativa e *criativa* na ordenação do universo por intermédio do nível psicóide do inconsciente. Mediante o processo de simbolização, as configurações de ordem arquetípica tornam-se acessíveis à consciência e podem, deste modo, ser entendidas e integradas ao significado que cada ser humano atribui ao mundo.

Sendo assim, se a sincronicidade ocorre através de uma *dinâmica de significação*, uma *verticalização* do tempo, ainda nos resta entender de que forma o indivíduo lida com os fenômenos sincronísticos, especialmente em se tratando de criatividade.

5.2.3 | Sincronicidade enquanto *impulso criativo*

De acordo com o psicólogo junguiano Ira Progoff (1989), o aspecto criativo existente no princípio da sincronicidade caracteriza-se por uma *contingência de reversibilidade*. Tal contingência pode ser encontrada, e também melhor compreendida, entre os conceitos junguianos de “instinto de reflexão” e “instinto criativo”.

Jung compreende os instintos como fatores determinantes e extrapsíquicas (independentes da psique humana). Do ponto de vista psicológico, Jung (1986) distingue cinco grupos principais de fatores instintivos, a saber: a fome, a sexualidade, a atividade, a *reflexão* e a *criatividade*. A reflexão pode ser entendida como simples “reação” fisiológica, mas no sentido psicológico ela acaba indicando uma espécie de “desvio psíquico”: um determinado estímulo externo serve de impulso para agirmos (atividade), mas este impulso é desviado (reflexão) para uma atividade *endopsíquica* antes de retornar ao mundo exterior.

A reflexão, pois, é um “voltar-se para dentro”, tendo como resultado, ao invés de outra reação instintiva, uma sucessão de conteúdos ou estados significativos – afetos e pensamentos. Assim, a compulsividade que os instintos pressupõem é substituída por certa *liberdade* de ação, e a previsibilidade, por uma relativa *imprevisibilidade*. Diante desta consequente reversibilidade, Jung (op. cit., p. 242) considera que “O instinto de reflexão talvez constitua a nota característica e a riqueza da psique humana”.

A reflexão representa, deste modo, um processo inicialmente instintivo (portanto previsível) e que conduz o seu impulso para uma série de imagens que, dependendo da intensidade do impulso, é reproduzida a nível externo. Esta reprodução, por sua vez, é imprevisível e pode configurar um evento sincronístico na medida em que não segue a continuidade do tempo percebido conscientemente. Além disso, tal reprodução reflexiva se manifesta sob diferentes formas: ora diretamente, como expressão verbal, ora indiretamente, como expressão do pensamento abstrato, como representação dramática ou como comportamento ético, ou ainda como hipótese científica ou como obra de arte. Nas palavras de Jung:

Graças ao instinto de reflexão, o processo de excitação se transforma mais ou menos completamente em conteúdos psíquicos, isto é, torna-se uma *experiência*; um processo natural transformado em um conteúdo consciente. A reflexão é o instinto cultural *par excellence*, e sua força se revela na maneira como a cultura se afirma em face da natureza. (...)

A vontade [no entanto] ocupa uma posição controvertida. Não há dúvida de que se trata de um fator dinâmico, como os instintos. O problema da vontade está ligado a considerações filosóficas as quais, por sua vez, resultam da visão que se tem do mundo. (...) Justamente por este motivo posso apenas mencionar os *afetos* (JUNG, 1986, p. 243-247).

Se considerarmos que a criatividade pressupõe uma “vontade de criação”, deduziremos que os instintos em si, assim como os arquétipos, não são criativos (não têm vontade própria). Com efeito, por constituírem uma organização estável, os instintos são previsivelmente *automáticos*. Nem mesmo o instinto de reflexão foge a esta regra, pois o fato de produzir imagens ainda não caracteriza um ato criativo. No entanto, ainda que o instinto seja um sistema estavelmente organizado e, conseqüentemente, inclinado a repetir-se indefinidamente, o homem é dotado da capacidade de criar coisas novas ou, pelo menos, com configurações inéditas: trata-se do *instinto da criatividade* que, ao contrário da reflexão, parece fugir aos parâmetros instintivos.

A princípio, Jung considera que nossa capacidade de criação aconteceria exatamente da mesma forma como a própria *natureza* do universo que, no decurso de longos períodos de tempo (e seguindo um padrão aparentemente repetitivo e auto organizado), consegue produzir novas formas, novas espécies, novas paisagens. Porém, Jung (op. cit., p. 245) chega a hesitar sobre este pressuposto inicial: “Não sei se *instinto* seria a palavra correta para este fenômeno. Usamos a expressão *instinto criativo*, porque este fator se comporta *dinamicamente*, pelo menos à *semelhança* de um instinto”.

Em outras palavras, a criatividade é *compulsiva* como o instinto, mas não é igual e universalmente difundida, muito menos na forma de uma organização fixa e herdada invariavelmente. Sendo assim, Jung prefere designar a força criativa como sendo um fator psíquico de natureza *semelhante* à do instinto: ele reconhece uma íntima e profunda relação com os outros instintos, mas não a considera idêntica a nenhum deles. Jung (idem) ainda considera que a criatividade “pode também reprimir todos [os demais] instintos e colocá-los a seu serviço (...) [pois] A criação é ao mesmo tempo destruição e construção”. Por conseguinte, torna-se mais fácil entendermos aquela *contingência de reversibilidade* identificada por Progoff: uma dinâmica que gira em torno, simultaneamente, do instinto da reflexão e do instinto da criatividade.

Tal contingência relaciona-se com o princípio da sincronicidade no que diz respeito a uma ambivalência entre a noção de *destino* (algo como o instinto, *sem escapatória*) e a noção de *destinação* (nossa faculdade em atribuir uma finalidade e um sentido para as coisas). Ora, um evento sincronístico acontece de forma independente de nossa vontade, mas para que a *dinâmica de significação* aconteça deve haver uma força criativa decorrente de nossa vontade. Para melhor compreendermos esta ambivalência, recorreremos rapidamente à noção de “destino” em Bauman e em Baudrillard, por mais distantes que eles estejam, a princípio, do referencial teórico selecionado para a presente etapa de nosso trabalho.

Em entrevista concedida à Maria Pallares-Burke, o filósofo polonês Zygmunt Bauman (2003) define *destino* como tudo aquilo sobre o qual não temos controle. O filósofo prossegue argumentando que, no entanto, o destino nos oferece opções, mas as *escolhas* são feitas pelo nosso *caráter* (e assim o definem). Isso se assemelha à distinção que Baudrillard (2007) estabelece entre *destino* e *destinação*: destino é quando “o mundo nos pensa”, contra todos os nossos esforços de pensá-lo, e *destinação* é quando reconhecemos uma finalidade clara, com um fim determinado ou uma solução definitiva. Para exemplificar, Baudrillard nos conta a história de um soldado que vê a morte fazendo-lhe um sinal. Apavorado, o soldado vai até o rei e lhe diz: “A morte me fez um sinal, eu vou fugir para o mais longe possível, eu vou fugir para Samarcande” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 64). O rei então convoca a morte para perguntar-lhe por que ela amedrontou aquele soldado, e a morte lhe diz: “Eu não quis causar-lhe medo, eu queria apenas lembrar a ele que nós temos um encontro marcado hoje à noite em Samarcande” (idem). Pois bem, a morte em si é uma *destinação*, um fim irreversível. Mas a história ilustra a forma reversível do *destino*, uma forma *esférica*: “quanto mais nos afastamos de um ponto, mais nos aproximamos dele” (BAUDRILLARD, op. cit., p. 65).

Retomando nosso raciocínio: diante de um evento sincronístico, temos a clara impressão de que, se não há relações causais entre os acontecimentos, aquilo aconteceria de qualquer jeito, como uma forma de destino. Contudo, o evento sincronístico não se resume a isso, pois a sincronicidade pressupõe uma *dinâmica de significação*. É nesta dinâmica que o “destino” se revela reversível e a criatividade começa a atuar na forma de “destinação”. Noutras palavras, e de maneira simplificada, somos nós quem atribuímos o significado aparentemente inevitável de um evento sincronístico – conforme argumenta Baudrillard (op. cit., p. 67), “O destino é essa troca simbólica entre nós e o mundo que nos pensa e que nós pensamos, onde ocorre esse conflito e esse conluio, esse abalroamento e essa cumplicidade das coisas entre si”. Esta troca solicita um ato criativo que, destacamos, é somente *parcial*: não somos nós que criamos aquele acontecimento, mas somos nós quem atribui significado a ele, como uma espécie de “co-autoria”.

Podemos identificar, a partir disso, uma diferença fundamental entre o instinto da reflexão e o instinto criativo: no primeiro não pode haver criação imotivada. Se existe algum significado é porque existe algum motivo, alguma *causa* anterior. O evento sincronístico não admite causas, mas seu significado é uma consequência dele mesmo e, simultaneamente, do sujeito criativo que o vivencia. Pois o movimento acausal da sincronicidade nos exige “maiores explicações”, por assim dizer, as quais parecem fugir de nosso campo de visão, isto é, são desconhecidas. Disso decorre que a sincronicidade não é inerte e indiferente (como o *destino* ou os instintos), mas configura, para o sujeito, um *impulso criativo*. Este impulso não deve ser entendido como um instinto (embora se assemelhe a um instinto), mas sim como um motivo e uma contingência, ambos reversíveis e necessários a uma *dinâmica de significação*. Isso não quer dizer que o fenômeno sincronístico deva ser “explicado” ou “solucionado”; pelo contrário, significa

apenas que tal fenômeno é vivenciado enquanto *experiência simbólica*, isto é, *no meio* de uma contradição entre *destino* e *destinação*, entre *reflexão* e *criação*, em suma, entre o mundo físico e o mundo psíquico.

Recapitulando a teoria junguiana dos instintos, o ser humano é capaz de emancipar-se do mundo inerte e repetitivo com o instinto da reflexão, isto é, transformando um impulso externo em conteúdo ou estado psíquico (pensamento ou afeto). Mas graças ao instinto criativo, que não é exatamente um instinto, podemos superar as resistências cegas e imotivadas de um mundo *automático* – esse mundo dos instintos necessita de uma espécie de motor, e esse motor somos nós mesmos, nossa própria vontade. Portanto, o *impulso criativo* decorrente dos fenômenos sincronísticos nada mais é do que uma *animação do mundo* (animar no sentido de *tornar vivo*), desembocando em uma *dinâmica de significação* que acontece entre o sujeito e o mundo que o cerca. Claro que todas estas considerações se mantêm em nível de “sintaxe”, isto é, ainda não nos esclarecem de que forma se dá esta dinâmica que atribui significado a uma experiência simbólica – é o que pretendemos esclarecer no tópico seguinte.

Uma vez definido e descrito o símbolo e a experiência simbólica, analisamos até aqui suas implicações nos níveis do sentido, isto é, sua concepção sincronística. Desta feita, prosseguiremos nosso estudo com um direcionamento especial: a articulação simbólica. Nosso foco, pois, repousará nos criativos, nos artistas e nos designers, para os quais os símbolos não representam material de uma discussão pessoal a ser aproveitado unicamente para o desenvolvimento individual, mas, além disso, como discorre Jacobi (1990, p. 110), “constituem o motivo e a matéria de seu processo criativo e fazem dele o porta-voz legítimo do indizível, (...) eternamente vivo e ativo na alma de toda a humanidade”. Até o momento presente, estudamos duas realidades básicas e correlacionadas no pensamento junguiano: de um lado, a sincronicidade em sua especificidade, mas também enquanto modalidade da experiência psicológica humana; de outro lado, o símbolo enquanto linguagem proveniente da experiência sincronística.

No entanto, dentro do universo simbólico de toda e qualquer cultura, ocupam um lugar importante aqueles indivíduos que articulam símbolos, partindo do interior de sua própria experiência subjetiva e *ressoando* na experiência simbólica coletiva. E mesmo que a finalidade desta articulação seja transcendente (no sentido de ultrapassar a experiência individual), não podemos perder de vista, em nenhum momento, que se trata de uma experiência humana, própria do ser humano e condicionada por sua forma de ser e pelo seu contexto histórico e cultural. Partindo deste pressuposto, o que procuraremos responder agora, recorrendo então a outros autores (não mais necessariamente ligados ao pensamento junguiano), se resume na seguinte questão: como a linguagem simbólica pode ser articulada?

5.3 | Articulação Simbólica

Para entendermos a articulação simbólica, é necessário partirmos da experiência simbólica em si. Como vimos até então, esta experiência pode ser *subjetiva* (o sujeito pode guardá-la para si) ou *intersubjetiva* (o sujeito pode comunicá-la, relatá-la a outros sujeitos). Em decorrência disso, essa experiência pode ser considerada tanto como uma *doação de sentido* quanto como uma *recepção de sentido*. Partindo deste pressuposto, elaboramos um diagrama (Fig. 24) que nos servirá como *guia* para compreendermos aquilo que designamos por *articulação simbólica*, sendo tal articulação, portanto, uma possibilidade existente na dinâmica da experiência simbólica.

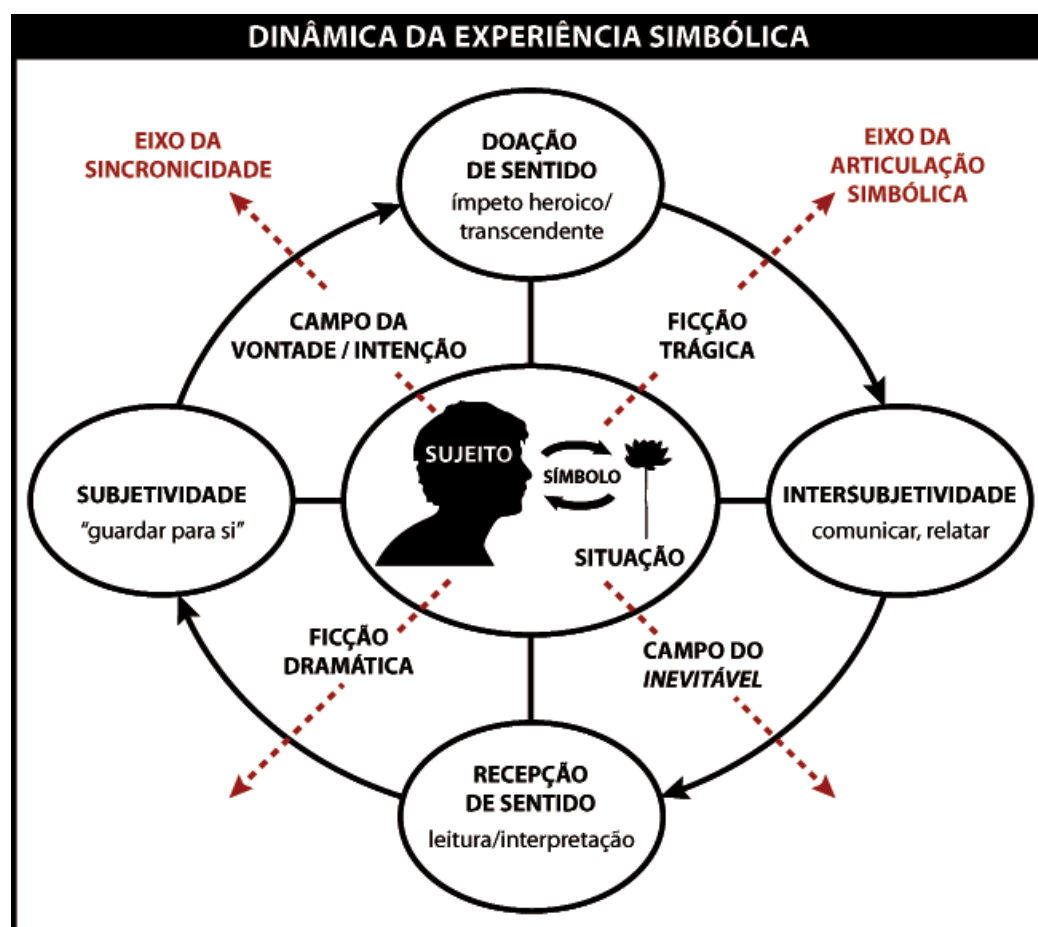


Fig. 24: Diagrama da Dinâmica da Experiência Simbólica.

Fonte: Elaborado pelo autor.

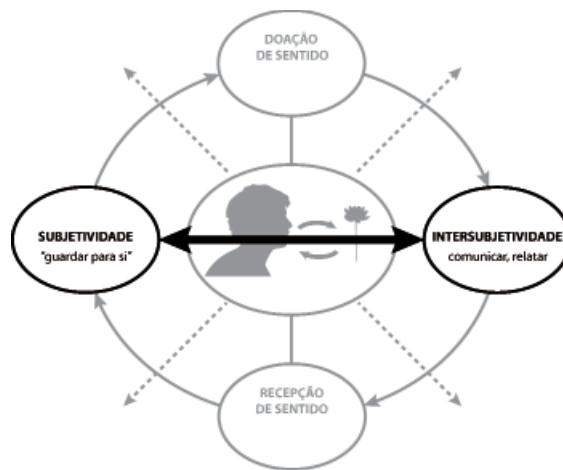
O diagrama acima será elucidado no decorrer do presente tópico, mas convém estruturarmos desde já uma descrição preliminar. No centro do diagrama, procuramos representar a experiência simbólica em si: a relação de mediação entre um **sujeito** e uma **situação simbólica** (no caso, ilustrada com a silhueta de uma flor). A partir disso, o sujeito se depara com duas situações de limite: guardar a experiência para si (**subjetividade**) ou comunicá-la, relatá-la para outras pessoas (**intersubjetividade**). Ao partir da subjetividade para a intersubjetividade, o sujeito exerce uma **doação de sentido** e, com isso, manifesta um *ímpeto heroico* ou *transcendente*: lança sua subjetividade na

direção do intransponível *abismo* entre o *eu* e o *não-eu* (o outro). Por outro lado, a partir da intersubjetividade, cada sujeito que se depara com uma experiência simbólica relatada e comunicada (pelo outro, pelo *não-eu*) exerce uma atitude de **recepção de sentido**, isto é, *interpretando* (no sentido hermenêutico, de leitura e interpretação de textos) e acolhendo a experiência relatada.

Entre estes dois movimentos possíveis (doação e recepção de sentido), cruzam-se dois eixos “gravitacionais”, por assim dizer, que impulsionam a dinâmica da experiência simbólica: o **eixo da sincronicidade** e o **eixo da articulação simbólica**. O eixo da sincronicidade abarca duas forças antagônicas: o **campo da vontade/intenção**, isto é, nossa autonomia e capacidade de livre-arbítrio frente ao mundo, e o **campo do inevitável**, isto é, situações autônomas sobre as quais não temos controle. Do mesmo modo, o eixo da articulação simbólica pode apontar para duas direções opostas: a **ficção trágica** – uma articulação de sentido “em aberto”, sem solução e interpretações prévias – e a **ficção dramática** – uma articulação de sentido “fechada”, com uma *moral da história* previamente interpretada. Todos estes conceitos serão elucidados nos subtópicos abaixo, os quais solicitam a retomada constante do diagrama acima (Fig. 24) para serem entendidos em seu conjunto, isto é, como partes correlacionadas de um mesmo processo – a dinâmica da experiência simbólica propriamente dita.

5.3.1 | Subjetividade e Intersubjetividade

Uma obra de arte, por exemplo, pode comunicar muitas coisas diferentes, mas sua natureza simbólica (ou aquilo que nos *toca* na obra) não se coloca facilmente em palavras. No entanto, esta experiência simbólica pode constituir uma ligação significativa entre nós e a obra, configurando então uma espécie de linguagem aparentemente não articulável. Frente a isso, poderíamos supor que a linguagem e a comunicação adquirem, nas experiências simbólicas, uma de suas expressões máximas (no sentido de situações-limite), ainda que para averiguar tal suposição fosse imprescindível analisarmos a especificidade da língua em relação ao símbolo (conforme definido até então). Em *Língua e Realidade*, Flusser (2007a) defende a tese de que, grosso modo, a língua não apenas reproduz (descreve) a realidade, mas ela também – e principalmente – cria realidade(s). E dentre outros motivos, isso acontece pela troca existente nos conflitos intersubjetivos, isto é, que partem do dilema existente entre o *eu* e o *não-eu* (o outro). Em suas palavras:



...o caos irreal do poder-ser, do vir-a-ser, do potencial que tende a realizar-se, o qual estamos acostumados a chamar de *realidade*, surge à tona, aparece ao intelecto, organiza-se em cosmos, em breve: realiza-se nas formas das diversas línguas.

Inversamente, o caos irreal do poder-ser, aquele conjunto de potencialidades que estamos acostumados a chamar de instintos, vivências inarticuladas, impressões sensuais, em breve: o subconsciente, surge à tona, organiza-se, torna-se intelecto e objetiva-se, isto é, realiza-se na forma das diversas línguas. Em outras palavras: as diversas línguas são as formas nas quais as potencialidades do *Eu* e do *Não-eu* se realizam, ou: o *Eu* e o *Não-eu* são os horizontes ontológicos (as situações de limite) de toda língua (FLUSSER, 2007a, p. 131).

Deste modo, aquilo que percebemos por meio dos sentidos e que identificamos por “realidade” é um dado bruto que se torna real apenas no contexto da língua, que cria e propaga realidades a partir de conversações entre indivíduos. Seguindo este raciocínio – o qual solicita uma extensa explicação que, nesta ocasião, remeteremos à leitura da fonte original –, a língua é um processo de realização que tende a superar-se a si mesmo, envolvendo uma tênue fronteira entre *conversa fiada* e *conversação*. Embora Flusser reconheça que, vista superficialmente, a conversa fiada parece idêntica à conversação – ambas consistindo de redes formadas por frases e sujeitos –, seria somente na conversação que a realidade se cria e se propaga, porque somente a conversação permitiria uma verdadeira relação intersubjetiva.

“Frases formuladas por intelectos participando da conversação são apanhadas por pseudo-intelectos participando da conversa [fiada], sem jamais serem inteiramente apreendidos e compreendidos” (FLUSSER, op. cit., p. 140). A expressão “pseudo-intelecto” se refere a um sujeito que não chega a realizar-se enquanto *eu*, pois não chega a ser assim reconhecido pelo outro. Neste sentido, a conversa fiada seria constituída por “fantoques, imitações de intelectos, intelectos embrionários, algo quase real, porém ainda abaixo do equador da realidade” (idem). Mas estes quase-sujeitos, à medida que se realizam na conversação (reiterando que a fronteira entre conversa fiada e conversação é demasiado tênue), tornam-se sujeitos reais, confirmando sua subjetividade – “É, tal qual a língua, um processo” (FLUSSER, op. cit., p. 142). Posto de outra forma, a subjetividade depende da intersubjetividade (própria da conversação) para confirmar a si mesma.

Retomando nosso diagrama (Fig. 24), podemos compreender, a partir deste raciocínio flusseriano, o sentido cíclico da dinâmica da experiência simbólica: a subjetividade direciona-se à intersubjetividade, e vice-versa – esta analogia com o pensamento de Flusser, de um movimento cíclico, será retomada a seguir, no tópico 5.3.2 *Doação e Recepção de Sentido*. Noutras palavras, para a experiência simbólica tornar-se real (no sentido de participar da *conversação*), precisamos comunicá-la depois de, ou antes de, guardá-la subjetivamente, em um movimento cíclico. Caso a experiência simbólica permaneça apenas em um dos polos (no subjetivo ou no intersubjetivo), trata-se de uma “língua inautêntica”, nas palavras de Flusser, ou simplesmente *conversa fiada*.

“Entretanto, este mito [a conversa fiada] torna-se realidade quando apreendido e compreendido pelo intelecto em conversação” (idem). Não como uma realidade existente *dentro* do sujeito e nem *fora* do sujeito, mas como um campo intermediário que circunda o sujeito e que, de modo imediato, ameaça sua subjetividade (diluindo-a

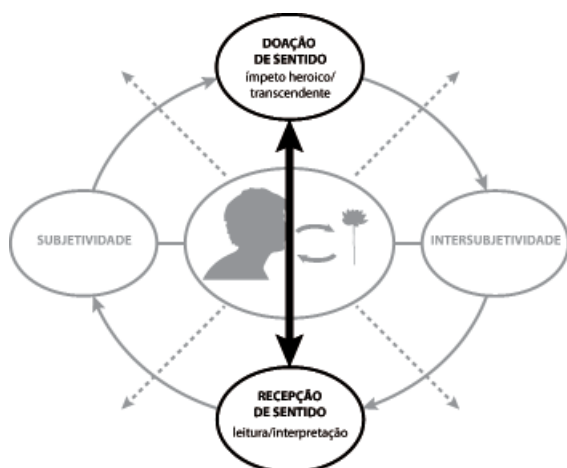
nos outros). Pois entre o *eu* e o *não-eu* aparentemente há um abismo intransponível pela linguagem: quando questionamos, por exemplo, “o que significa este produto?” ou “o que o designer queria dizer?”, podemos facilmente cair numa situação do tipo “essa tal poltrona *primavera* não tem nada a ver com *primavera*”.

Ou seja, quando comunicamos algo, corremos o risco de *coisificar* este algo (excluindo-o de nossa subjetividade), mas se dizemos que cada pessoa tem uma interpretação diferente, subordinando qualquer experiência ao puro subjetivismo, corremos o risco de anular o significado daquele algo no campo da intersubjetividade – e como em qualquer *conversação*, cada um destes casos pode tornar-se facilmente *conversa fiada*. O que fazer então? Não se trata de abandonar o *eu* ou o *outro*, mas de tentar compreender uma experiência para além desse dualismo – é neste sentido que, convém adiantarmos, utilizamos o termo “transcendente”: como uma qualidade que pertence, simultaneamente, ao *eu* e ao *outro*, como se fosse uma espécie de *ponte* entre a subjetividade e a intersubjetividade.

Para elucidarmos esta possível *ponte* entre o *eu* e o *outro*, podemos pensar na seguinte situação hipotética: ao escutar certa música, um sujeito vivencia, de forma sincrónica, uma nostalgia de infância. De imediato, esta experiência nos parece demasiado pessoal e subjetiva, não sendo suficientemente “real” no sentido de Flusser – para tanto, ela deve participar de uma *conversação*. Vamos supor, então, que o sujeito nos diz que aquela música lhe faz lembrar um acidente de carro que ele sofreu na infância. Como esta lembrança é somente dele, e não nossa e de mais ninguém, tal experiência ainda não é intersubjetiva. No entanto, a situação pode mudar se o sujeito disser, por exemplo, que aquela música representa, para ele, a “chuva que cai após um dia intenso de trabalho”. Embora esta sensação ainda seja individual e subjetiva (não há como abdicarmos da subjetividade), ela pode se tornar simbólica para outras pessoas na medida em que, pelo modo como foi relatada, passa a ser compartilhada e repercutida.

A experiência simbólica, deste modo, não está naquela música ou naquela lembrança em si – mas se aquele rapaz mostrar aquela música para uma moça e, com aquela descrição da chuva, conseguir comunicar uma sensação que é dele, mas que também desperta um sentimento que só pertence a ela (a moça), ele e ela estarão participando de uma *conversação*, criando novas realidades, como se estivessem compartilhando um *segredo* em comum.

Esta experiência é precisamente aquilo que Flusser (2007a) considera *conversação* e aquilo que nós designamos por experiência simbólica: algo parcialmente desconhecido, misterioso e fascinante, que pressupõe um envolvimento espontâneo, isto é, não passível de ser *fabricado*, apenas de ser *descoberto* subjetivamente e *redescoberto* de modo intersubjetivo. Tal situação, como vimos, confirma nossa subjetividade (o nosso *eu*) na medida em que nos dá liberdade para pensarmos e agirmos por conta própria, ainda que isso só aconteça através dos outros. Esta noção de liberdade, que também está relacionada às noções de vontade e autonomia, será mais aprofundada no tópico 5.3.3 – o eixo da sincronidade.



5.3.2 | Doação e Recepção de Sentido

Em seu livro *A Negação da Morte*, o teórico norte-americano Ernest Becker (2007) argumenta que a criação artística, entre outras coisas, é uma espécie de defesa ou resistência simbólica do homem contra a morte – ou seja, a consciência da morte seria o motivo atuante por detrás do ato criativo que, por sua vez, configura um paradoxo existencial. O paradoxo reside no fato de que, embora a obra artística seja uma tentativa do indivíduo criador de *doar* sentido ao mundo, ela só terá sentido *fora* do indivíduo, isto é, no

âmbito da intersubjetividade. É seguindo este raciocínio que consideramos, conforme apontado em nosso diagrama (Fig. 24), que esta atitude de *doar sentido* configura um *ímpeto heroico e transcendente*: o sujeito cria uma solução ideal para a finitude de sua existência individual e, no entanto, tem a necessidade de compartilhar essa solução com as pessoas, “transcendendo” assim a sua subjetividade (mas sem abandoná-la).

Caso não seja compartilhada, sua solução heroica permanecerá naquela zona que Flusser designa por *conversa fiada*, isto é, irreal e desprovida de sentido. Becker menciona que, para Jung (2009), a obra de arte é uma projeção psicológica³³ do artista construída de forma consciente e crítica. Nas palavras do artista Otto Rank (*apud* BECKER, 2007, p. 212): “Faça o que fizer, ele não tem como se livrar de si mesmo, não pode, com segurança, sair e ir além de si mesmo”. Becker (2007, p. 212) acrescenta que “não há meios de o artista ficar em paz com a sua obra ou com a sociedade que a aceita”, concluindo em seguida que “a única saída para o conflito humano [com sua finitude existencial] é a renúncia total, dar a vida como uma oferenda”. Mas renunciar ao mundo e a si mesmo, submetendo o significado desta renúncia aos outros, configura uma tarefa tão mais difícil quanto mais heroica. Para exemplificar esta situação, Becker elege o psicanalista Sigmund Freud como um conflito vivo entre a mais plena auto expressão e a mais plena renúncia social, conforme o próprio Freud declara a seguir:

...descobri pouca coisa que seja *boa* em relação aos seres humanos de maneira geral. Pela minha experiência, a maioria não sabe nada, não importa se apoiam publicamente esta ou aquela doutrina ética, ou não apoiam doutrina alguma. (...) Se formos falar de ética, eu apoio um alto ideal do qual a maioria dos seres humanos com quem me deparei afasta-se de maneira lamentabilíssima (FREUD *apud* BECKER, 2007, p. 306).

Embora seja difícil de identificar precisamente se o heroísmo artístico resulta propriamente em *arte* ou em *loucura* (neurose, obsessão, violência), “A fúria divina do artista se relaciona, perigosamente e de modo real, com o estado patológico, sem contudo identificar-se com ele”, conforme Jung (2009, p. 67) nos explica em *O Espírito na Arte e na Ciência*. O que nos interessa aqui, em todo caso, é a subjetividade que

33. Cf. Apêndice 1, tópico (I) Posicionamento científico de C. G. Jung e a noção de Projeção Psíquica.

se apresenta como *alheia*, quando o sujeito criador “acredita estar nadando mas na realidade está sendo levado por uma corrente invisível” (JUNG, op. cit., p. 63). Noutras palavras, em tais momentos não somos mais indivíduos, mas um conjunto de indivíduos, “pois a voz de toda a humanidade ressoa em nós” (JUNG, op. cit., p. 70). Jung argumenta que não se trata de uma submissão e nem de uma imposição, pelo contrário, é quase como um *chamado* – enquanto o homem normal segue pela *estrada principal*, o sujeito criativo é levado por atalhos e desvios que o permitem encontrar aquilo que os outros não conseguem ver (idem). Ao aceitar esta condição, o sujeito criativo consegue articular um sentido simbólico de algo para o qual ainda não havia uma expressão melhor.

Esta relação do indivíduo com a obra criativa nos leva à dimensão da *recepção de sentido*, em oposição (em nosso diagrama, Fig. 24) à *doação de sentido*. Em primeiro lugar, devemos esclarecer que os termos *leitura* e *interpretação*, cunhados no diagrama, não foram empregados em seu sentido estrito, mas sim em seu sentido amplo, isto é, como uma interpretação hermenêutica (o que pode compreender desde um relato verbal de um sonho até uma releitura, em formato musical, de um acontecimento), processo pelo qual o leitor descobre, no relato textual ou verbal, uma reserva de sentido. A partir do relato intersubjetivo, a *recepção de sentido* dirige-se a um referencial conhecido – a compreensão de uma obra de arte, por exemplo, pode remeter tanto a uma experiência pessoal quanto a uma situação arquetípica (ou ambas) –, o que acaba estendendo ou prolongando a experiência simbólica relatada a novos significados. Deste modo, a *recepção de sentido* enriquece o símbolo ao interpretá-lo. Flusser nos apresenta um exemplo interessante de como este enriquecimento simbólico pode acontecer através da tradução linguística (que pode ser entendida como uma forma de *conversação*, isto é, de intersubjetividade):

O famoso aforismo einsteiniano *Deus não joga dados* (*Gott wuerfelt nicht*) adquire, em português, um significado ainda mais profundo que o pretendido. Einstein quis dizer que os *dados*, isto é, pedras de jogar, não são protótipos dos fenômenos da natureza, porque esta obedece a regras preestabelecidas. Em português surge o segundo sentido de *dados* como matéria-prima do conhecimento. Menciono isto a título de curiosidade, como exemplo de uma ironia (quem sabe sabedoria?) espontânea da língua (FLUSSER, 2007a, p. 137).

Voltando ao início: assim como o ímpeto heroico, a interpretação ou recepção é sempre um *risco*. Notaremos, aliás, que todos os dualismos de nosso diagrama (subjetividade x intersubjetividade, doação x recepção de sentido, ficção trágica x ficção dramática, vontade/intenção x inevitável) estão baseados em um mesmo risco, o qual podemos definir como “saltos sobre o nada”, isto é, circunstâncias antagônicas e contraditórias que nos permitem uma liberdade que seria totalmente inexprimível sem este risco. E especialmente neste âmbito da *recepção de sentido*, o símbolo contém em si uma dimensão social (de vivências sociais, intersubjetivas), mas a partir de experiências individuais, o que o qualifica enquanto linguagem (Cf. CROATTO, 2001, p. 114).

O principal *risco* contido aqui pode ser expresso da seguinte forma: o fato de haver uma espécie de *simetria* simbólica (entre o acontecimento simbólico relatado e nossas vivências individuais) pode sugerir que na experiência simbólica há uma pretensão espontânea de interpretar uma realidade em um sentido fixo ou padrão, bloqueando assim o processo simbólico de expansão de significado. De fato, a ideia de um fundo arquetípico parece nos sugerir isto: um acontecimento estranho, que fuja do *modelo* arquetípico, perderia sintonia intersubjetiva e, portanto, perderia significado. Contudo, a função heroica da *doação de sentido* torna-se decisiva na medida em que, através da articulação simbólica (como detalharemos a seguir), ela solicita do sujeito criador uma configuração simbólica inédita, fazendo-o assumir uma novidade paradigmática, isto é, que dependa da interpretação do sujeito *receptor*. Neste sentido, ao contrário do que parece acontecer na região superior de nosso diagrama (Fig. 24), no polo da *recepção de sentido* não é mais a língua que cria realidades (como sustenta Flusser), mas é a realidade que, na forma de paradigma, precede a língua. Pois a realidade se apresenta como “inevitável”, autônoma e ávida de sentido, restando-nos apenas tentar *articulá-la*, adequando o sentido que lhe é próprio à linguagem de nossa subjetividade.

Portanto, nesta situação de *recepção*, assim como na situação de ímpeto heroico, também estamos propensos a articular o símbolo, mas num sentido inverso: adequando-o para nossa realidade subjetiva (ao invés de direcioná-lo ao campo intersubjetivo), como se fosse uma experiência já vivida e, deste modo, mais *acertada* e *personalizada* que aquela que nos foi relatada. De forma mais ampla, é neste momento que atribuímos sentido ao que é inevitável, àquilo que acontece independentemente do *eu* e que, por algum motivo, tem relevância no âmbito social, intersubjetivo.

Devemos destacar, neste processo, um tipo de *acréscimo* no símbolo, o qual o orienta subjetivamente para que ele possa prolongar-se e desdobrar-se em novas possibilidades. É possível notarmos, pois, que a doação e a recepção de sentido apelam-se mutuamente, podendo até se confundirem entre si: o ímpeto heroico (doação de sentido) é um componente que *solicita* a recepção de sentido; a recepção, por sua vez, *realiza* o ímpeto heroico, já que sua tendência é ingressar no movimento transcendente da doação de sentido – embora isso dependa de um fator da *vontade* ou *intenção*, conforme descreveremos adiante.

A orientação do símbolo para o âmbito intersubjetivo (comunicacional, de conversação) recebe de cada sujeito *receptor* uma espécie de *volta às origens*, como um momento de recolhimento e reelaboração. Croatto (2001, p. 241) descreve a relação sujeito-símbolo da seguinte forma: “O transcendente, experimentado e canalizado numa primeira instância no símbolo, converte-se em *acontecimento* paradigmático que interpreta e *dá sentido* a realidades que afetam a vida [individual, subjetiva]”. Flusser (2007, p. 185) complementa tal descrição ao afirmar que “Estes mitos [experiências simbólicas] (...) são a expressão máxima da língua”, corroborando assim aquela nossa suposição inicial de que a linguagem e a comunicação adquirem, nas experiências simbólicas, uma de suas *expressões máximas*. Além disso, a ontologia flusseriana nos

coloca simultaneamente em nosso mundo subjetivo e diante dos outros, o que significa que já estamos “sentindo quando pensamos” (projeção da língua) e que já estamos “pensando quando sentimos” (dissolução da língua).

Ambos, projeção e dissolução – que correspondem respectivamente, em nossos termos, à *doação* e à *recepção* de sentido –, delineiam meios para compreendermos a nós mesmos e nossa conduta no mundo, ou seja, delineiam um *discurso*. Este discurso tende ao “silêncio do *calar-se* indizível” (idem), isto é, ao extremo da subjetividade, de onde poderíamos presumir, seguindo o raciocínio de Flusser, que há duas formas de “guardar para si” a experiência simbólica – a forma autêntica e a inautêntica.

No entanto, não convém detalharmos tal distinção, pois a forma inautêntica de subjetividade encerraria a experiência simbólica, transformando-a em outra coisa, como uma simples fantasia ou um trauma pessoal (lembrando que o *eu* precisa ser reconhecido pelo *outro* para confirmar sua *autenticidade*). Ainda assim, na tentativa de esclarecermos definitivamente a analogia até então construída, reproduzimos abaixo o gráfico elaborado por Flusser (Fig. 25), adequando-o (com destaques nossos em vermelho) ao nosso diagrama da dinâmica simbólica (Fig. 24), procedido de uma explicação resumida do próprio Flusser e dos esclarecimentos sobre nossa adequação.

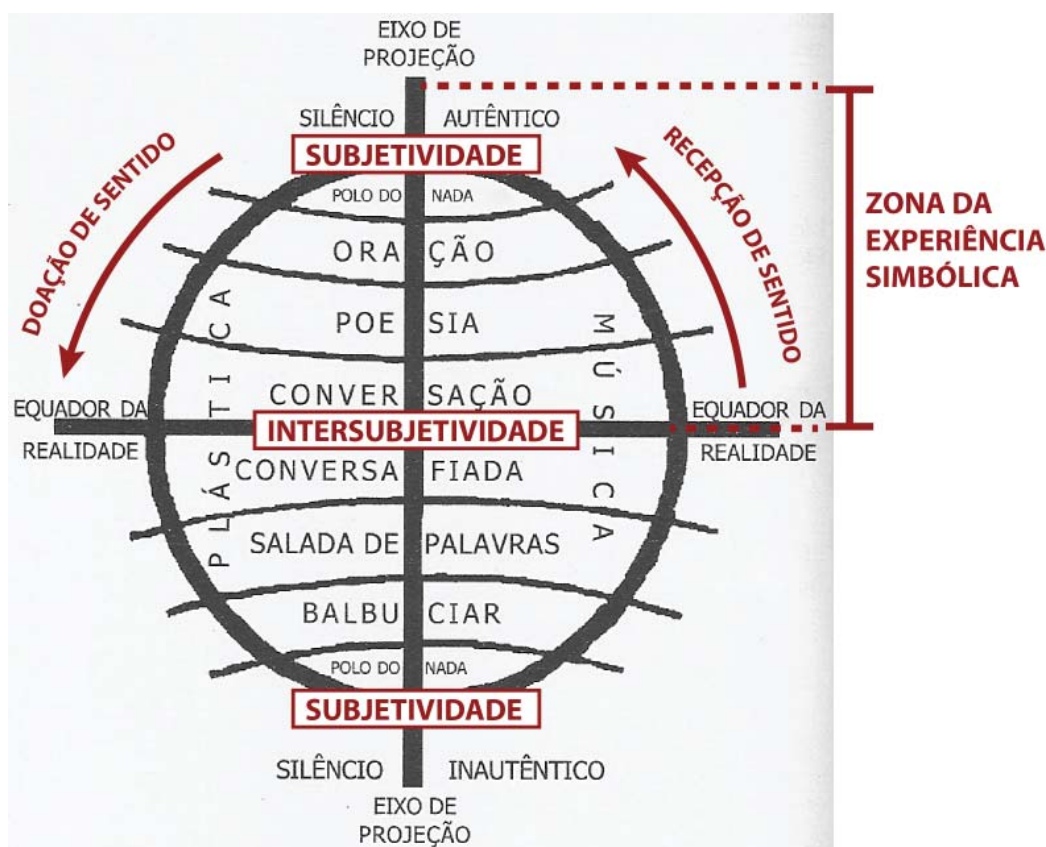


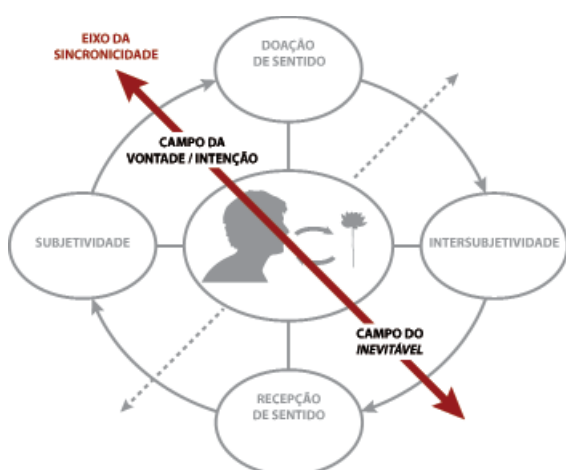
Fig. 25: Gráfico de Vilém Flusser sobre o processo de criação da realidade através da língua.
Fonte: FLUSSER, 2007a, p. 222 (com interferências do autor).

No gráfico de Flusser (Fig. 25), o nível da *intersubjetividade* encontra-se no equador que delimita a *conversa fiada* e a *conversação*, sendo o nível da *subjetividade* dividida

em dois polos: o silêncio autêntico e inautêntico. Portanto, somente o hemisfério norte do gráfico de Flusser caracteriza a experiência simbólica, uma vez que o hemisfério sul representa uma realidade inautêntica. Por fim, a *doação de sentido* parte do polo norte (subjetividade) em direção ao equador (intersubjetividade), ao passo que a *recepção de sentido* configura um movimento inverso: parte do equador (intersubjetividade) em direção ao polo norte (subjetividade).

Desta feita, podemos concluir que a doação e a recepção de sentido, embora representem movimentos diametralmente opostos, não substituem um ao outro, mas *prolongam-se* um no outro, *potenciam-se* um ao outro. A doação de sentido revela, de forma inédita e singular, um *ímpeto heroico* e *transcendente* para outros sujeitos, ou seja, uma cosmovisão particular que é “aberta” ou “desnudada” no campo da intersubjetividade. Consequentemente, esta doação de sentido só se realiza com a recepção de sentido, que é quando *vestimos* e *personalizamos* o sentido que veio *aberto* e *desnudado*. Temos, desta maneira, um conjunto de etapas que pertencem a uma espécie de *constelação* simbólica. Mas ainda falta compreendermos como se opera a articulação do sentido simbólico (tanto na doação quanto na recepção) e sua incidência sincronística nas relações subjetivas e intersubjetivas.

Portanto, uma vez definidos e descritos os polos da *doação* e a *recepção* de sentido, assim como suas implicações nos níveis da subjetividade e da intersubjetividade, devemos completar nossa descrição da dinâmica do processo simbólico enfatizando propriamente a sua *dinâmica*: o eixo da sincronicidade e o eixo da articulação simbólica, os quais podem ser entendidos como *funções* da experiência simbólica.



5.3.3 | Eixo da Sincronicidade

A teoria da *sincronicidade* levanta, de imediato, a possibilidade de um paradoxo teórico: o conceito de *destino*. Paradoxo porque o destino representa um “mundo” indiferente à nossa vontade e ao nosso livre-arbítrio, como se tudo aquilo que fazemos, por livre e espontânea vontade, já fosse inevitavelmente acontecer. No contexto de nosso trabalho, contudo, ideia do *inevitável* parece ser mais interessante do que a ideia de *destino*. Pois todos nós passamos, dia a dia, por situações que – *predestinadas*

ou não, *sincronísticas* ou não – acontecem independentemente da nossa vontade e de nosso livre-arbítrio: acidentes, encontros inesperados, sentimentos espontâneos, pensamentos aleatórios, mortes, boas e más notícias e, enfim, qualquer situação sobre a qual não temos controle. Ora, se pensarmos na *sincronicidade* como algo inevitável

e simultaneamente criado por nós, podemos definir o eixo da sincronicidade, em nosso diagrama (Fig. 24), como sendo uma *função criativa* na dinâmica da experiência simbólica. Conforme Jaffé (1988, p. 79) nos ensina, referindo-se à criação artística, a sincronicidade “expressa uma realidade transpessoal e atemporal que recebeu do artista a forma pessoal e temporal”, reproduzindo em seguida as palavras de Neumann: “O eterno arquetípico funde-se com o individual único” (idem).

É neste sentido que Jung (2009, p. 63) considera o artista como um ser *reagente*, entendendo que sua inspiração “se apresenta como alheia” e que “a convicção do poeta de estar criando com liberdade absoluta seria uma ilusão de seu consciente”. Argumentando sobre esta *liberdade parcial*, Jung menciona grandes artistas que demonstraram, em suas biografias, que o ímpeto criativo era tão grande que se apoderava deles, colocando-os a serviço da obra, mesmo à custa da saúde e da estabilidade emocional. “O anseio criativo vive e cresce dentro do homem como uma árvore no solo do qual extrai seu alimento” (idem). No entanto, Jung reconhece que nem toda obra de arte é criada seguindo este percurso simbólico. Pois a maioria dos métodos e técnicas de criação se dá a partir da intenção e determinação do autor, visando este ou àquele resultado específico – o que não impede que, posteriormente, o resultado se torne *simbólico* para alguém. Mas este tipo de processo criativo – quando “é isto que ele [o indivíduo criador] quer produzir e nada além *disto*” (idem) – não segue, sob o ponto de vista de Jung, uma dinâmica simbólica. Para isso, o processo necessariamente deve envolver fatores sincronísticos.

Para Jung, o processo criativo somente se mostra *simbólico* quando o sujeito criativo, naquilo que supõe estar criando de modo consciente e intencional, acaba criando mais do que ele mesmo percebe ou gostaria. Ou quando, por detrás da aparente vontade e livre-arbítrio, existe um *imperativo* maior que manifestaria uma autonomia sincronística se ocorresse uma desistência arbitrária da atividade criadora ou se, com uma interrupção voluntária da criação, ocorressem distúrbios psíquicos e até mesmo fisiológicos. Trata-se, pois, de uma dinâmica impregnada de autonomia própria e que, no entanto, está subordinada à vontade do sujeito criador.

Tal dinâmica levaria as expressões criativas à qualidade de *símbolos*, “porquanto expressam, do melhor modo possível, o ainda desconhecido e são pontes lançadas a uma longínqua margem invisível” (JUNG, op. cit., p. 64). Em outras palavras, não distinguimos se o sentido da experiência simbólica, em si mesma, é *intencional* ou é *inevitável*. Contudo, pensando na dinâmica simbólica que gira em torno da experiência simbólica, notaremos que há momentos em que a *vontade/intenção* é mais determinante, assim como há momentos em que é o *inevitável* que predomina. Em todo caso, devemos pontuar o quanto antes que a criação artística não pertence exclusivamente ao campo da Arte – e que todas estas considerações sobre *inspiração* e *criações artísticas* não estão, em nosso entendimento, tão distantes quanto possa parecer em relação ao campo do Design.

Nesse sentido, a criatividade não está, de nenhum modo, atada a um campo determinado: pode desdobrar-se

na arte plástica objetiva ou abstrata, na música, na ciência, na religião, nas relações humanas e, finalmente, na individuação conscientemente vivida. (...) Logo, cada homem é criativo *por natureza*, com a condição de que seja capaz de abrir-se ao impessoal e ao intemporal e, assim, superar, ou pelo menos suportar, a tensão dos antagonismos entre o interior e o exterior, entre a psique e o mundo.

Esta abertura pode ser vivida pelo homem chamado, na linguagem corrente, de criativo – como, por exemplo, o artista –, através da *inspiração* (...) [que] não pode ser produzida de modo arbitrário. *Je ne cherche pas, je trouve* [Se não procuro, eu encontro], conforme Picasso (JAFFÉ, 1988, p. 82-83).

Retomando o nosso diagrama (Fig. 24), observamos que o eixo da sincronicidade está dividido entre o *campo da vontade/intenção* e o *campo do inevitável*. Embora a experiência simbólica, em si mesma, seja simultaneamente *intencional* e *inevitável*, parece-nos que o campo da vontade/intenção deve “predominar” sobre o campo do inevitável para que haja o ímpeto heroico/transcendente na situação de *doação de sentido*. Inversamente, para que aconteça a *recepção de sentido*, o campo inevitável deve se tornar, em primeira instância, mais determinante que o campo da vontade/intenção.

Para elucidarmos o modo pelo qual o eixo da sincronicidade atua, enquanto *função criativa*, entre os quatro polos de nosso diagrama, julgamos oportuno partirmos de um exemplo em particular: uma experiência *oracular* como *Tarot* ou *I-Ching* – grosso modo, são jogos de *adivinhação* do futuro que se utilizam de, no primeiro caso, um conjunto de cartas de baralho ou, no segundo caso, um conjunto de moedas ou varetas. Em um primeiro momento, as cartas ou as moedas apontam, no *campo do inevitável*, uma situação ou resposta aleatória ao indivíduo que as consulta (o *consulente*). Deste modo, antes da *recepção de sentido*, o consulente se depara com uma situação independente de sua vontade ou intenção subjetiva. A partir de então, o sujeito poderia decidir simplesmente aceitar aquele caminho ou, ao contrário, tentar mudá-lo.

Contudo, como vimos anteriormente, a *recepção de sentido* não implica numa submissão e nem numa imposição de sentido, mas sim numa *interpretação hermenêutica* – ou seja, voltando ao exemplo do *Tarot* ou *I-Ching*, o indivíduo é convidado a tornar-se *coautor* de seu próprio caminho, não simplesmente aceitando ou rejeitando aquilo que lhe foi apresentado. Aquele primeiro momento *inevitável* solicita que o sujeito identifique as situações de sua vida análogas às situações apontadas aleatoriamente pelas cartas ou moedas. Especialmente nestes *métodos oraculares*, o consulente é orientado para não pensar em relações causais (ligadas à relação meios/fins e que visam determinado *efeito*), mas sim em “situações potenciais”. Isso significa que o sujeito não deve se posicionar de maneira *passiva* e nem *ativa* frente a esta ou aquela resposta, mas sim em termos de *adaptação* e *reação* – e, portanto, de *criação simbólica*.

Neste sentido, o *campo do inevitável* é apenas *inicialmente* inevitável. Pois na medida em que o sujeito exerce a *recepção de sentido*, ele procura ajustar-se àquela situação inevitável para conseguir interpretá-la com algo que seja significativo para ele

– ou seja, de modo que ele possa guardar aquela situação para si. Por outro lado, após interpretar e “guardar para si” aquilo que antes era *inevitável*, o sujeito pode desenvolver uma estratégia de reação, entrando então no *campo da vontade/intenção*. Esta reação, embora intencional e voluntária, não usufrui de total liberdade e livre-arbítrio – é como se, pensando em *artes marciais*, estivéssemos redirecionando ao nosso adversário toda a força que ele investiu contra nós (para isso, não temos muita liberdade de ação, pois nosso movimento deve ser análogo ao dele).

De forma análoga, não temos total liberdade de criação em um projeto de Design, podemos apenas articular um sentido dentro de fatores inevitáveis (*briefing*, orçamento, requisitos, prazos, etc.). Ou seja, no *campo da vontade/intenção*, nós apenas “aproveitamos” uma experiência simbólica inicial, redirecionando-a para nossos fins, mas sem fundamentalmente alterá-la. Por exemplo: estamos diante, no *campo do inevitável*, de uma situação simbólica de desespero ou angústia – esta situação pode ter sido indicada no *Tarot* ou *I-Ching*, assim como em uma circunstância cotidiana, como numa notícia de que um ente querido sofreu um acidente. Para comunicarmos intersubjetivamente a natureza simbólica desta situação (numa obra de arte, num simples relato verbal, num objeto de Design, etc.), não podemos simplesmente relevá-la e nem supervalorizá-la – devemos *aproveitar* o sentido de desespero e angústia tal como ele nos foi apresentado inicialmente. Para tanto, porém, é necessário um esforço criativo de nossa parte, pois reproduzir literalmente aquela situação não seria o suficiente – as pessoas não têm a mesma relação que nós temos com os *nostros* entes queridos. Será preciso *rearticular* aquela experiência simbólica. Então, ao invés de falarmos “meu tio querido sofreu um acidente”, podemos nos empenhar em expressar tal experiência de modo que outras pessoas também possam vivenciá-la.

Com isso, podemos estabelecer – provisoriamente, apenas a título conjectural – três diretrizes pertinentes a este *redirecionamento* da experiência simbólica no *campo da vontade/intenção*: (1) que não seja *forçado*, no sentido de *inventar* ou *acrescentar* significados terceiros; (2) que se evite *saturar* a experiência, no sentido de supervalorizá-la, pois o excesso pode ocasionar o efeito contrário (a alegria, por exemplo, é apenas o contrário da tristeza e pode provocá-la por excesso ou compensação); (3) que não se queira *apropriar-se* da experiência – que ela prossiga, em sua dinâmica simbólica, independente de uma ou outra subjetividade em específico: o sentido foi interpretado como *A* mas deve permanecer sendo *B*.

Retomando o exemplo daquela situação desesperadora e angustiante, não podemos acrescentar outro significado à experiência inicial – por exemplo, não convém dizermos que “a morte acenou para nós” quando na verdade nosso ente querido apenas caiu da escada. Também não convém exagerarmos na angústia e no desespero que sentimos – isso *saturaria* a experiência simbólica, tornando-a vulgar ou banal, sem sentido simbólico. Por fim, e talvez o mais importante: não podemos nos *apropriar* do sentido daquela experiência. Ela pode ter sido angustiante e desesperadora para nós (esta foi a *nostra* interpretação), mas devemos permitir outras interpretações sem

alterarmos o sentido simbólico inicial (a situação *inevitável* e *inexprimível* que antecede nosso desespero e angústia). Sendo assim, talvez uma saída criativa que mantenha a dinâmica simbólica seja dizer “o homem que descia enquanto subia” ou “a cada degrau, despertamos para o chão” – mantemos o sentido “em aberto” e ao mesmo tempo estamos articulando sobre ele.

O fato é que este redirecionamento ou rearticulação da experiência simbólica nos solicita certa liberdade de criação ao mesmo tempo em que limita essa liberdade. Pois o sentido de uma experiência simbólica é somente eficaz quando ela ainda não foi interpretada, devendo permanecer “em aberto” para que se realize enquanto tal.

Consequentemente, o sujeito que pretende *doar sentido*, seguindo seu ímpeto heroico e transcendente, deve ser capaz de dispor essa aparente *ausência* de liberdade no seio de seu processo criativo, de modo que um efeito compensador, jogando a seu favor, resulte em um sentido intencional e simultaneamente inevitável. Basta que o sujeito, ao *doar sentido*, saiba inscrever seus fins (vontade e intenção) na trajetória *inevitável* que já existe na experiência simbólica em si, de modo que, em *coautoria* criativa, a intenção dele participe de forma “imperceptível” de uma situação inevitável. Conforme se vê, o eixo da sincronicidade enquanto *função criativa* aponta mais para uma *estratégia reativa* do que para uma *ação do querer*. Este eixo, pois, parece abarcar as maneiras como o sujeito expressa sua relação com os símbolos, desenvolvendo uma leitura simbólica do ponto de vista de sua subjetividade, mas também a ultrapassando.

Partindo do pressuposto de que nossa vontade e intenção se manifestam em nossas atitudes, podemos inferir que a *função criativa* do eixo da sincronicidade também ocasiona uma *práxis* intencional, que não pode ser reduzida nem ao livre-arbítrio nem ao inevitável predeterminado, mas incide necessariamente na forma de um *discurso* heroico e transcendente (individual e social ao mesmo tempo). Por esse motivo, toda parcialidade humana, caracterizada por uma cultura, uma ideologia e normas ético-sociais, teria também um conjunto de “discursos heroicos” que orientam nossas práticas diante do *inevitável*. Tudo isso nos leva a considerar a noção de articulação simbólica como uma forma de construção discursiva – e, por conseguinte, a entendermos o *eixo da articulação simbólica* enquanto uma *função discursiva* –, sugerindo-nos especialmente a ideia de ficção heroico-transcendente, conforme veremos a partir de agora.

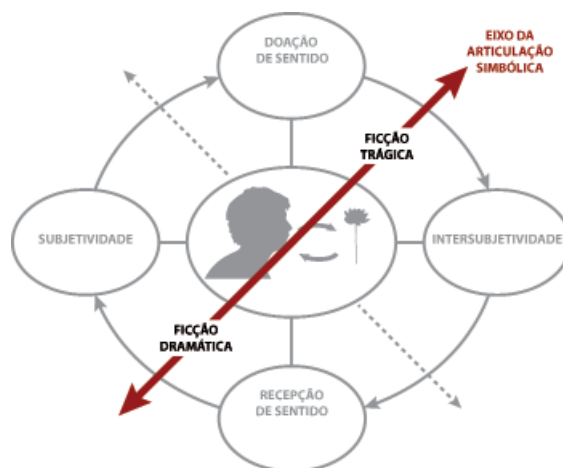
5.3.4 | Eixo da Articulação Simbólica

Podemos considerar o *campo do inevitável* como sendo a primeira manifestação, ou a mais espontânea, da vivência do sujeito para com o símbolo. A partir de então, é possível delinear um percurso “intencionador” que começa com a *recepção de sentido*, passa pela *subjetividade* e desemboca, com um ímpeto heroico/transcendente, na *doação de sentido*. Vimos que o eixo da sincronicidade tenta ordenar e estruturar este percurso simbólico, porém não em termos de *causa e efeito*, mas sim em termos de situações *intencionais* e situações *inevitáveis*, de tal maneira que o sujeito participe de forma integrada, em *coautoria*, ao processo simbólico. Então as etapas estão sincronisticamente ordenadas e estruturadas desde que o sujeito tenha superado e reagido ao momento inicial do *inevitável* – sem submeter-se a ele de forma passiva e sem se impor a ele de forma ativa.

Esta superação ou reação ao inevitável nos indica que, na dinâmica simbólica, haveria um componente *discursivo*, o qual parece anteceder tanto o polo da subjetividade quanto o polo da intersubjetividade. Afinal, para que possamos admitir uma *força* sincronística atuante enquanto *função criativa*, é necessário sustentarmos um elemento *intelectual* do sujeito frente ao símbolo, corroborando a ideia da *coautoria* do sujeito no processo simbólico. E se um sujeito e uma situação estão no centro da experiência simbólica, conforme indicado em nosso diagrama (Fig. 24), o símbolo enquanto expressão desta experiência deve ser propriamente *expressado* (em palavras, imagens, relatos, gestos, etc.). A *doação de sentido* enquanto atitude *transcendente* deve “expressar” para os outros uma experiência subjetiva, e mesmo na ocasião de *recepção de sentido* o sujeito não faz mais do que expressar novamente uma experiência simbólica – neste caso, para si mesmo. Portanto, a etapa que ainda não foi esclarecida se refere ao modo pelo qual, por um lado, interpretamos o sentido recebido na forma de um *discurso subjetivo* e, por outro lado, “preparamos” o sentido a ser doado na forma de um *discurso intersubjetivo*.

Ao definir o conceito de “atitude simbólica”, Jung (1991) reconhece que qualquer símbolo depende exclusivamente da atitude consciente de quem o observa. Sendo assim, o símbolo resulta de uma atitude que “atribui um sentido a todo evento, por maior ou menor que seja, e que dá a este sentido um valor mais elevado do que à pura realidade” (JUNG, op. cit., p. 448). Ao mesmo tempo, o símbolo também se justifica, em parte, pelo comportamento das coisas ou eventos, “precisamente aqueles que levam o observador à suposição de um sentido oculto” (idem). Frente a isso, parece-nos que o processo de simbolização pode ser considerado de certo modo *conspiratório*, isto é, uma busca naturalmente humana não pelas coisas tais como elas são, mas por aquilo que elas *poderiam ser*.

Aproximando-se desta ideia “conspiratória”, o psicólogo James Hillman (2010, p. 7) nos explica, em seu livro *Ficções que Curam*, que nossa vida psíquica é inteiramente



ficcional: “contamos histórias e somos as histórias que contamos. Mais que isso, somos a *maneira* como contamos nossa história”. Para compreendermos esta tese, devemos partir do princípio de que todos nós temos uma história – família, escola, trabalho, doenças, conquistas, amores perdidos, etc. Contudo, qualquer “evento torna-se uma experiência, move-se do externo para o interno, transforma-se em alma [psique]” (HILLMAN, op. cit., p. 46), ou seja, a partir do momento que algo já aconteceu, nós tendemos a negligenciar por completo alguns fatos e a enaltecer outros. Assim, inventamos ficções, cenários, episódios e até trilhas sonoras – sem haver necessariamente correlações com a realidade factualmente vivida.

Estas ficções, inclusive, não seguem mais a linearidade do tempo, mas são ordenadas por meio de emoções e, conseqüentemente, de experiências simbólicas. Seguindo este raciocínio, Hillman (op. cit., p. 24) procura definir o conceito de “ficção” partindo de seu sentido corriqueiro ligado à noção de *mentira*: a ficção torna-se “uma mentira apenas quando reivindica veracidade literal”. Mas a ficção entendida por Hillman não se opõe diretamente à realidade verídica, pois a ficção é moldada a partir dessa realidade, dos fatos empiricamente percebidos. Sobretudo, a ficção não se reconhece necessariamente enquanto *fictícia* na medida em que sua aparente *veracidade* é uma das coisas que lhe atribui sentido. Embora toda ficção gire em torno de um personagem central, também não se trata rigorosamente de uma biografia, já que os eventos narrativos são “selecionados” por este mesmo personagem. “Eu tomaria essas histórias como maneiras que a alma [psique] utiliza para falar de si mesma” (HILLMAN, op. cit., p. 44).

Hillman prossegue argumentando que o real significado de “experiência simbólica” é saber *improvisar*, não apenas no aqui e no agora, mas principalmente na maneira como contamos nossas histórias a nós mesmos. Apoiando-se na ideia da *poiesis* grega, que significa literalmente “criação ou imaginação em palavras”, Hillman (op. cit., p. 12) nos ensina que “Nosso trabalho pertence mais particularmente à *retórica* da *poiesis*, ou seja, o poder persuasivo de imaginar em palavras”. Sendo assim, a ficção não começa “na fisiologia do cérebro, na linguística estrutural ou nas análises do comportamento, mas nos processos da imaginação” (idem), de onde procede que os símbolos configuram “uma expressão imaginativa dessa base poética, um fazer imaginativo, uma ficção poética, disfarçada (...) tanto pelo contador em sua história como pelo ouvinte em seus registros” (idem). E por mais absurda e inacreditável que uma ficção possa parecer, Hillman sustenta que ela se torna real no momento em que ela é *dita* (para os outros ou para nós mesmos).

A partir de então, passamos o resto do dia “paranoicos”, tentando solucionar um problema que nós mesmos inventamos – e na medida em que encontramos uma solução, fica mais fácil das pessoas acreditarem em nossa ficção, fazendo dela um verdadeiro *mito*. Trata-se daquilo que há pouco designamos por “conspiração”, isto é, uma eterna desconfiança que as pessoas têm de que alguma coisa está errada, oculta e que ninguém deveria saber disso (mas que, justamente por isso, precisamos comunicá-la, relatá-la, revelá-la). Sob este ponto de vista, poderíamos até considerar

que a experiência simbólica envolve uma espécie de *desconfiança* sobre tudo aquilo que lemos e ouvimos, atentando-nos às ideias sugeridas nas entrelinhas e não explicitadas. Algo próximo de como surgem as conspirações, conforme descreve Edson Aran (2008), em seu livro *Conspirações: tudo o que não querem que você saiba*:

Você pode não admitir, mas gosta da rotina. Pega o carro toda manhã na garagem. Chega no escritório e bebe café no copo de plástico. (...) Vai para a praia no sábado de manhã. Faz planos. Sua vida é segura. Tranquila. Calma. Previsível. Talvez previsível demais, você pensa. Seria melhor viver num universo paralelo, cheio de aventura e perigo. Segredos e mistérios. Tramas macabras e excitantes. (...)

A conspiração é parte da história humana. Sempre foi. Nós conspiramos pra manter nosso emprego (...). Nós conspiramos quando aumentamos o preço do carro que queremos vender. Nós conspiramos quando exageramos nossas realizações para conseguir um aumento. Nós conspiramos quando criamos ou reproduzimos boatos desagradáveis sobre o colega de trabalho cuja posição cobiamos. Nós conspiramos. É a nossa natureza. (...) O conspirador mais eficiente é aquele que convence o maior número de pessoas de que seus delatores são malucos. Ou que arquiteta tramas tão bizantinas que é impossível desvendar seus objetivos reais (ARAN, 2008, p. 11-12).

Este trecho nos remete àquela ideia de Love (2002), vista na *parte 2 – O paradigma de uma Filosofia do Design*, de que o designer é alguém que não gosta de rotinas. Lembramos que, na tentativa de definir o que é Design, Love (op. cit., p. 359) propõe uma definição que não se confunde com disciplinas relacionadas: “atividade humana não rotineira”. Significa que aquilo que define Design é a novidade, excluindo toda atividade que envolva rotina, repetição e automatização. Vimos também que o historiador Giulio Carlo Argan (2000) considera o Design (no sentido de *projeto*) como sendo toda tentativa do homem de determinar conscientemente seu próprio futuro, o que também acaba nos comprometendo com a novidade. No entanto, como podemos ser inovadores se a novidade é por definição sempre *nova*? Precisamos nos guiar de alguma forma – então nós conspiramos.

E se pensarmos na conspiração como uma forma de ficção, no sentido descrito por Hillman, é possível compreendermos que onde há uma novidade, há conspiração, e onde há conspiração, há comunicação e intersubjetividade. Voltando ao início deste tópico, sabemos que o eixo da articulação simbólica possui uma *função discursiva* no processo simbólico. A ideia de *ficção* e de *conspiração*, que vimos até então com Hillman e outros autores, nos auxilia a compreender melhor esta função discursiva que a articulação simbólica pressupõe. Contudo, ainda é necessário descrevermos de que forma e em quais circunstâncias acontece este processo discursivo.

Em nosso diagrama (Fig. 24), observamos que o *discurso intersubjetivo* (que resulta da doação de sentido e antecede a comunicação intersubjetiva) configura uma *ficção trágica*, ao passo que, por outro lado, o *discurso subjetivo* (que resulta da recepção de sentido e antecede o “guardar para si” subjetivo) configura uma *ficção dramática*.

Embora os termos *drama* e *tragédia* possam ser entendidos como gêneros literários, as qualidades aqui designadas por *dramático* e *trágico* devem ser entendidas de forma mais ampla e não pelo viés estritamente literário. Para tanto, podemos recorrer ao seguinte enunciado de Michel Maffesoli (o autor pretende, neste trecho, caracterizar paradigmas sociais, mas em nossa abordagem podemos considerar tais paradigmas enquanto formas de discurso):

Nosso modo de pensar é dramático, quer saibamos ou não. No drama, há uma ação que deve ser solucionada, com base em uma concepção judaico-cristã, e que é encontrada no marxismo. [...] Cheguemos à resolução do problema, cujo instrumento lógico é a dialética: tese, antítese e síntese. Temos, aí, a ideia do *projeto* na educação, na política e na economia. O drama, em outras palavras, é o modo de pensar oficial. Todo o resto é trágico, o que chamei de *instante eterno*. A palavra *trágica* é *agórica*, isto é, não tem *(re)solução*. Na concepção trágica, há uma integração da morte, um viver a morte todos os dias (*homeopatia* da existência). Não se procura uma eternidade, mas sim o presente e o gozo (MAFFESOLI, 2008, p. 8).

O discurso dramático segue uma dinâmica *dialética*, visando à construção de uma síntese (ou *solução*) que resulte da contradição entre uma tese e uma antítese. O discurso trágico, por outro lado, segue uma dinâmica *dialógica* na medida em que os argumentos antagônicos (tese e antítese) são mantidos em oposição, favorecendo um *diálogo* constante. Portanto, a diferença principal é que o discurso dramático pressupõe um fim, um desfecho, e o discurso trágico não. O dramático é *fechado* e o trágico é *aberto*. Conforme vimos anteriormente no eixo da sincronidade, as noções de “destino indeterminável” e de “liberdade” são trágicas, enquanto que as ideias de “destino predeterminado” e de “livre-arbítrio” são dramáticas: as primeiras não pressupõem finalidade e as últimas pressupõem um fim definitivo.

Seguindo este raciocínio, Hillman (2010, p. 47) nos esclarece que a *ficção dramática* é narrada da seguinte forma: “Aconteceu isto e isto, e depois aquilo”. A *ficção trágica*, por outro lado, “significa que estamos absorvendo-o [um fato ou relato], está aberto ao *insight*. A ingestão desacelera os acontecimentos para a mastigação” (idem). Sendo assim, uma *ficção dramática* já recebeu uma interpretação e um sentido por parte de um sujeito (algo como uma “moral da história”), enquanto que uma *ficção trágica* se mantém aberta para novas interpretações e novos sentidos. Disso podemos deduzir que a *ficção dramática* direciona uma experiência simbólica para o âmbito da subjetividade e que, por outro lado, a *ficção trágica* direciona a experiência simbólica ao âmbito da intersubjetividade.

Uma *ficção dramática*, deste modo, possui uma função “delimitadora”: expressa determinada experiência inevitável, anônima e coletiva em relação a *uma* realidade particular. Enquanto uma *ficção trágica* pode referir-se a qualquer pessoa, uma *ficção dramática* refere-se somente àquela pessoa que a vivencia. A subjetividade é vivida de maneira dramática e existencial, não se referindo a qualquer pessoa e a qualquer situação,

de onde decorre que a ficção dramática é subjetiva, individual e possui *intimidade*, por assim dizer. A ficção dramática implica, pois, em uma articulação simbólica “de fora para dentro”, interagindo e direcionando-se àquilo que há de mais íntimo em um sujeito. Este tipo de articulação constitui e perfila a nossa individualidade, e por isso é “delimitadora”.

Não convém, entretanto, investigarmos mais a fundo sobre este lado *dramático* da articulação simbólica, uma vez que o foco de nosso trabalho não incide nos processos psicológicos pelos quais nós construímos nossa individualidade. Ao invés disso, nosso interesse está mais voltado ao lado *trágico* da articulação simbólica, isto é, ao processo simbólico “de dentro para fora”, da subjetividade à intersubjetividade. Isso porque nos parece que o Design segue este movimento, ainda que não de modo unilateral. Sendo assim, julgamos oportuno, em um primeiro momento, apontarmos rapidamente o modo pelo qual as ficções dramática e trágica atuam no campo do Design para, em seguida, compreendermos de que forma a univocidade do indivíduo pode ser ampliada, no símbolo, a uma expressão polissêmica, aberta ao âmbito intersubjetivo.

Em um projeto de Design, estamos atuando, a princípio, *dramaticamente*, visando solucionar um problema e assim satisfazer determinada necessidade humana. Em um nível macro, contudo, é possível identificarmos uma *ficção trágica* que começa e se sustenta com aquela primeira *ficção dramática*, a qual visava uma satisfação que, em última análise, nunca é sanada por completo. O Design, pois, nos parece ser simultaneamente trágico e dramático. Um designer supõe ser capaz de solucionar determinado problema, e inclusive consegue fazê-lo, mas inevitavelmente se depara posteriormente com novos problemas, o que nos revela um problema maior e sem solução – caso contrário, o Design não teria razão de ser.

Para elucidarmos esta dupla natureza do Design, dramática e trágica, podemos recorrer ao conhecido mito bíblico da *Torre de Babel*. Este mito parte de uma *conspiração* do povo babeliano que, indignados contra a infelicidade predominante neste mundo, resolveram construir uma torre gigante para “acertarem as contas” com Deus. Vemos aqui um ímpeto heroico dramático: se Ele é perfeito e vive no céu/paraíso, por que Seus filhos têm uma vida tão precária e sem sentido? Tudo indicava que os babelianos eram vítimas de uma grande injustiça divina. O povo então se uniu para desenvolver o projeto dramático da torre colossal. Quando a torre ficou pronta, entretanto, todos subiram desesperadamente de uma só vez e, ao invés de alcançarem o paraíso, voltaram para o chão: a torre ruuiu e todos morreram. No fim, o problema inicial (a injustiça divina) só foi reforçado na medida em que sua natureza trágica (falta de solução) foi revelada de forma dramática (pelo projeto da grande torre).

Este mito da pretensão humana de projetar um paraíso com as próprias mãos também é retratado, em um contexto mais atual, no filme *Requiem for a Dream* (*Réquiem para um sonho*, Daren Aronofsky, 2000). Em linhas gerais, os personagens são aprisionados, sob diferentes formas de vícios, à angústia dramática decorrente de um *mundo ideal* que nunca chega. Se levarmos em conta que a palavra *requiem* se refere a um tipo de prece ou missa composta para um funeral, podemos inferir que o título do

filme sugere uma espécie de homenagem ou luto (ficção trágica) aos sonhos que nunca morrem (nossas eternas ficções dramáticas). No decorrer do filme, os protagonistas perdem tudo o que têm, exceto seus sonhos (no sentido de esperanças e ideais). Eles são escravos do vício, mas antes disso são movidos por seus sonhos. E é isso que torna *trágica* uma *ficção dramática*: projetar uma forma de alcançar nossos sonhos e solucionar nossos problemas, ainda que essa busca seja trágica porquanto não tenha fim.

Neste sentido, o sonho de um *paraíso babeliano* nada mais é do que uma *ficção trágica* que narra a eterna busca (*dramática*) humana por uma vida mais digna, saudável, privilegiada e feliz. E se os mitos podem ser considerados, nas palavras do filósofo Luiz Felipe Pondé (2010, p. 157), “narrativas ancestrais sobre maldições eternas”, acreditamos que o Design enquanto “atividade humana não rotineira” (LOVE, 2002, p. 359) configura um mito trágico movido por ficções dramáticas nunca solucionadas por completo: os nossos sonhos, desejos e ideais. Pois assim como a comunicação em geral, de acordo com Flusser (2007b), o Design só existe graças à intenção humana (nossa ficção dramática) de atribuir significado à *tragédia* sem sentido que é viver sabendo da morte inevitável.

Em breve: consideramos o Design como uma articulação simbólica (proveniente de certo *mal-estar* dramático) de natureza *trágica*. Esta ideia pode parecer dramática em si mesma (como uma solução epistemológica), mas ela contraria a crença (esta sim dramática) de que o designer deve sanar necessidades. Na esteira Baudrillard (2008), esta pode ser a nossa *intenção*, mas não nossa *finalidade*. Nossa finalidade é trágica: de forma “conspiratória”, solucionamos problemas dramáticos tanto quanto os inventamos, pois somente assim conseguimos manter vivos nossos sonhos, desejos e ideais – sem uma solução definitiva (que os anularia), mas através de uma eterna articulação simbólica, dialógica e intersubjetiva.

Desta feita, resta-nos compreender de que forma uma experiência simbólica pode ser articulada enquanto *ficção trágica*, isto é, partindo do âmbito subjetivo e chegando ao âmbito intersubjetivo. Para tanto, pretendemos recorrer ao linguista russo Mikhail Bakhtin (*apud* FARACO, 2005, p. 43) e seu postulado literário de que “sem deslocamento não há ato criador”. Significa que, para se criar qualquer objeto de comunicação, partindo do *eu* para os *outros*, aquilo que se viveu (conhecimento adquirido, experiências vividas, habilidades desenvolvidas, etc.) não seria suficiente. Bakhtin (*apud* RUFFATO, 2005, p. 111) então propõe o conceito de “exotopia” ou “excedente de visão”: o ato de distanciar-se de si mesmo, olhar para si com os olhos dos outros, a ponto de tornar-se *outro* em relação a si mesmo. Isso porque a articulação simbólica, quando direcionada à *ficção trágica*, pode ser entendida como “criação coletiva e individual”: um processo criativo que envolve uma multiplicidade de vozes através de um único indivíduo criador, conforme já demonstramos em outra ocasião (BECCARI; SMYTHE, 2010). A teoria literária de Bakhtin, por sua vez, nos parece pertinente na medida em que apresenta um enunciado *dialógico* sem o qual, acreditamos, não seria possível este processo criativo “coletivo-individual”.

Em primeiro lugar, devemos entender que, para Bakhtin, uma obra literária é “sempre uma resposta a outras obras” (FARACO, 2005, p. 40), isto é, ela não significa nada isolada em si mesma. De forma análoga, parece-nos que um produto de Design também pode ser uma resposta a outros produtos, dialogando assim com ideias anteriores e, por conseguinte, manifestando-se no desenvolvimento de produtos posteriores. Sendo assim, embora Bakhtin se refira ao termo “autor” como sendo o criador de uma narrativa literária, podemos considerar este “autor” como sendo análogo ao “designer”, o criador de um projeto, já que ambos procuram comunicar algum sentido para alguém.

O conceito de *exotopia* proposto por Bakhtin refere-se a uma posição intermediária por parte do sujeito criador: ver o mundo e a si mesmo a certa distância, não fora do mundo e nem fora de si mesmo, mas em uma possível “fronteira”. Dito de outra forma, o autor/designer deve ser “autoral” até certo ponto, dentro dos limites de sua subjetividade, mas de tal maneira que tudo aquilo que lhe é individual seja socializado, construindo assim uma relação recíproca entre o autor/designer, o leitor/usuário e conteúdo da obra (a experiência simbólica em si). Deste modo, na articulação de uma *ficção trágica* há um “complexo jogo de deslocamentos pelo qual o escritor se apropria de línguas sociais e as direciona em diversas vozes, de modo a ordenar um todo estético” (FARACO, op. cit., p. 40). O ato criativo então transpõe a realidade vivida individualmente para o plano coletivo, ocasionando em um novo sistema de valores (proveniente do mundo individual do autor) no âmbito intersubjetivo (idem).

Seguindo este raciocínio, Bakhtin estabelece uma distinção entre o “autor-pessoa” (o sujeito criativo em si) e o “autor-criador”, que recorta e reorganiza suas experiências subjetivas de modo a construir uma nova experiência, não mais individual. Ou seja, enquanto o autor-pessoa está imerso em si mesmo, o autor-criador é quem dá forma ao conteúdo subjetivo, como uma “segunda voz” que não é mais do autor-pessoa (embora seja proveniente deste). Como vimos, o ato criativo depende de um distanciamento parcial (*exotopia*). Mas, além disso, a criação *trágica* somente é possível quando há uma tomada de consciência que nos permita trabalhar uma experiência simbólica permanecendo *fora dela*.

Isso quer dizer que, para direcionarmos o olhar do observador a algo que somente nós vivenciamos, deve existir uma *segunda voz* em nosso processo criativo. Devemos ressaltar, no entanto, que não se trata necessariamente de duas pessoas diferentes, ou mesmo de duas vozes antagônicas – o papel do autor-pessoa não é passivo ou secundário, pois seu ponto de vista e sua subjetividade não são renunciados pelo autor-criador. O que se propõe, na verdade, é um grande diálogo de muitas vozes que partem de um indivíduo criativo, no intuito de se gerar aquilo que Bakhtin denomina *processo polifônico* (de muitas vozes): “o autor-criador descreve o herói da obra atentando para o que os demais personagens pensam do herói e a relação do herói com o próprio autor” (FARACO, op. cit., p. 44).

Do mesmo modo, o *designer-criador* procura articular determinado símbolo, prevendo como ele pode ser manifestado e como direcionar um sentido em comum

dentro de um conjunto social de *olhares*. É somente assim, refletindo num todo expressivo múltiplas e heterogêneas realidades, vozes e olhares, que o símbolo consegue inserir-se no âmbito intersubjetivo. Vale enfatizar que este processo não deve ocorrer de maneira *dialética*, indicando um ponto de vista previamente construído, mas sim através de uma linguagem *dialógica*, passível de ser percebida, experimentada e, sobretudo, interpretada por diversos pontos de vista diferentes, de modo a gerar novas respostas posteriores e externas à obra construída.

Se o designer for capaz de distinguir, em si mesmo, a relação entre o *autor-pessoa* (sua subjetividade) e o *autor-criador* (seu papel diante da intersubjetividade), o processo de criação de um produto poderia ser estruturado de maneira *fragmentada*, resultando não mais em um produto acabado, contido em si mesmo, mas sim em um artefato *aberto*, com grande potencial simbólico. A articulação simbólica não seria então realizada somente a partir de vozes internas do designer-criador, mas principalmente a partir de vozes alheias, no intuito de não explicitar uma nítida separação entre quem cria e quem consome. Em suma, a articulação simbólica deixaria de ser *linear* e *monológica* (como ocorre na fase da *recepção de sentido*) direcionando-se para um diálogo polifônico que, após a fase de *doação de sentido*, seria provocado e mediado pelo produto de Design.

O objetivo, portanto, de uma *articulação simbólica* de natureza *trágica* seria a construção de um produto fragmentado e aparentemente incompleto, sobretudo aberto a um diálogo contínuo e ávido de distintas vozes individuais. O que pretendemos destacar nesta etapa, por fim, é o aspecto heterogêneo do campo intersubjetivo, onde cada sujeito não absorve e articula apenas uma ou outra voz, mas sim várias ao mesmo tempo. Sendo assim, o que se espera de uma *ficção trágica* é o reflexo de *ecos* e percepções de todo um conjunto social expresso em um único símbolo, legitimando então o caráter *transcendente* do indivíduo criador na medida em que ele ultrapassa sua subjetividade durante o processo de *doação de sentido*.

5.4 | Síntese Reflexiva: por uma abordagem simbólica do Design

Neste tópico tentaremos sintetizar a abordagem apresentada até então, especialmente aquilo que definimos como “articulação simbólica”. Após a delimitação de nosso campo teórico (os *Estudos do Imaginário*), esclarecemos o pressuposto de que toda imagem é, em maior ou menor grau, uma “imagem mental” – e que não importa se as imagens são verdadeiras ou falsas, mas sim o valor que elas adquirem por mediar uma relação social entre as pessoas. A partir de então, investigamos a experiência simbólica como sendo um tipo especial de *vivência subjetiva* direcionada a uma função social de comunicação, sendo o símbolo a expressão de tal experiência que então passa a significar algo além de seu sentido inicial e mundano. Retomando a definição de Jung (1991, p. 449), o símbolo é, *para alguém*, “a expressão melhor e mais plena possível do

pressentido ainda não consciente”.

Em seguida, vimos que a *sincronicidade* – a “coincidência, no tempo, de dois ou vários eventos, sem relação causal mas com o mesmo conteúdo significativo” (JUNG, 1984, § 849, p. 440) – caracteriza um evento inicialmente subjetivo e individual, mas que tende à comunicação e à socialização, podendo transformar-se em experiência simbólica e, portanto, ser expressa por um símbolo. Além disso, por ocasião de uma *dinâmica de significação*, entendemos que os eventos sincronísticos também desempenham a função de *impulso criativo*, o que confere ao conceito de sincronicidade especial ênfase em nosso trabalho.

Com isso, procuramos delinear uma possível relação entre os conceitos apresentados, recorrendo então a outros argumentos capazes de promover uma peculiar via de acesso ao entendimento da *dinâmica da experiência simbólica*, com destaque ao que denominamos “articulação simbólica”. Em linhas gerais, a articulação simbólica deve ser compreendida como um movimento simbólico *discursivo* que, embora direcionado por nós, acontece de forma *intencional* e *inevitável* ao mesmo tempo. Percebemos também que a experiência simbólica é, em última análise, puramente *ficcional* ou *conspiratória*, seguindo a perspectiva de Hillman (2010). E na medida em que os símbolos “movem-nos da ficção da realidade para a realidade da ficção” (HILLMAN, op. cit., p. 78), é possível reconhecermos na articulação simbólica duas direções possíveis: aquilo que esperamos do mundo e aquilo que o mundo espera de nós, o que caracteriza a distinção entre, respectivamente, a *ficção dramática* e *ficção trágica*.

Em seu direcionamento trágico (voltado ao âmbito intersubjetivo), o aspecto propriamente *simbólico* de uma articulação simbólica não provém estritamente do indivíduo que a executa, mas principalmente da *possibilidade* de uma experiência simbólica pertencer aos outros. Em outras palavras, a articulação de uma ficção trágica não está focada em algo que será ou sempre foi simbólico para alguém, mas sim em algo que pode se tornar (e ainda não é) simbólico para outrem. Logo, para proporcionarmos uma experiência com a qual as pessoas se identifiquem, é antes necessário que nós, designers, nos identifiquemos com as pessoas, desconfiando de que qualquer coisa pode se tornar uma nova experiência desde que vivenciada de forma intersubjetiva – vale acrescentar, de forma fictícia e conspiratória, no sentido de manter em aberto uma desconfiança heurística sobre o “como poderia ser”.

Pensando em nível macro, parece-nos que a articulação simbólica (enquanto *função discursiva*) promove, em conjunto com a sincronicidade (enquanto *função criativa*), a *expansão* ou *prolongamento* de uma experiência simbólica. Retomando o nosso diagrama da dinâmica simbólica (Fig. 24), podemos notar que o eixo da articulação simbólica, assim como o eixo da sincronicidade, aponta para fora da experiência simbólica, como se indicasse uma expansão do movimento circular que a envolve. Se levarmos em conta essa expansão ocasionada pelo eixo da sincronicidade e pelo eixo da articulação simbólica, podemos visualizar um movimento *em espiral* – e não apenas circular – da dinâmica simbólica, partindo da zona do *inevitável* e se expandindo para as

demais zonas. Este ponto de partida do inevitável, conforme sublinhamos anteriormente, caracteriza a primeira manifestação, ou a mais espontânea, da vivência do sujeito para com o símbolo. Sendo assim, elaboramos um segundo diagrama (Fig. 26) que ilustra esta dinâmica de “expansão em espiral” ocasionada pelo eixo da articulação simbólica e pelo eixo da sincronicidade.

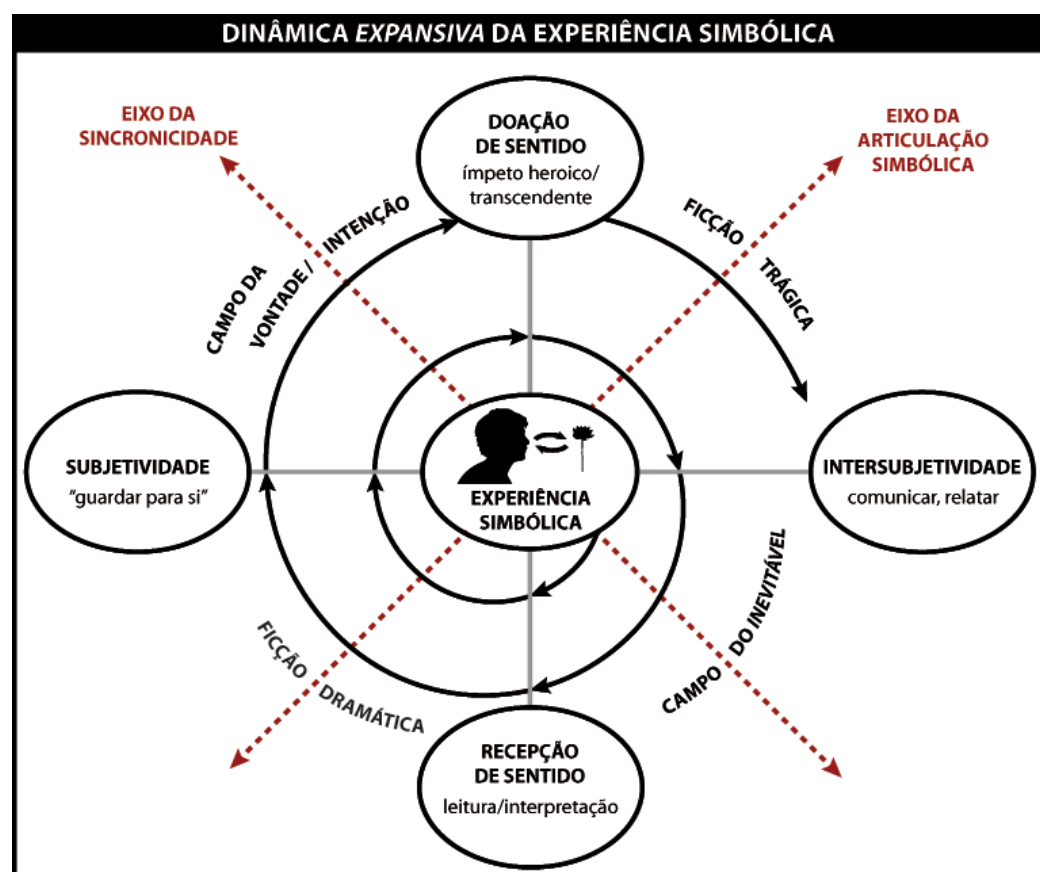


Fig. 26: Diagrama da Dinâmica *Expansiva* da Experiência Simbólica.
Fonte: Elaborado pelo autor.

Este movimento em expansão pode ser entendido como sendo a *finalidade* da articulação simbólica. Através de tal movimento, podemos enxergar uma ligação intrínseca entre a maneira como sentimos e vivemos nossas experiências simbólicas e o modo como tais experiências são comunicadas e compartilhadas entre as pessoas. Há uma espécie de circularidade entre os sujeitos, de tal forma que a experiência simbólica depende de uma cumplicidade intersubjetiva. Na prática, parece-nos que tal expansão acontece com tentativas de se comunicar algo que não é exatamente *conhecido* e *consentido* por todos, mas que depende de certa *familiaridade* preexistente, como um jogo comunicacional que transita entre o *revelar* e o *esconder*. Convém examinarmos, rapidamente, como este jogo acontece.

Em um primeiro momento, há um processo de *subjetivação*: tornamo-nos *sujeitos* na medida em que pensamos sobre o mundo que nos cerca, ampliando assim nossa relação com ele. Ou seja, uma vez vivenciada a existência, uma vez experienciado um fato (sobretudo o mais desagradável, como a morte ou a decepção), inevitavelmente

pensamos sobre o mundo, tornando-nos *sujeitos* do mundo. A partir de então, tudo não passa de conceitos, expressões, representações, mediações, relações com esse mundo. No entanto, este processo assume uma forma peculiar e mais complexa a nível intersubjetivo – especialmente na atuação em Design: além de *enxergar* e *pensar* sobre o que se vê, temos que *tornar visível* o que se pensa e se enxerga. Além da *visualidade*, também nos preocupamos com a *visibilidade*. Logo, designers podem até participar *indiretamente* no processo de subjetivação, mas sua atuação ocorre de fato a nível *intersubjetivo*.

E ao lidarmos com esta realidade *entre-sujeitos*, percebemos que a dimensão simbólica é capaz de *ampliar* o mundo “conceitual”, por assim dizer, da comunicação humana: enquanto os conceitos são descrições e relatos de como as coisas foram vistas, os símbolos são um *modo de olhar* para as coisas. Conceitos *revelam* algo desconhecido (ainda que, com isso, acabem *escondendo* outras coisas). Símbolos atuam “em segredo”: revelam *ao mesmo tempo* em que escondem. Deste modo, a “abordagem simbólica do Design” que estamos propondo neste trabalho pode ser resumida da seguinte forma: **na atuação em Design, articulamos *modos de olhar* para as coisas – não de forma *factual* (descrevendo o mundo), mas sim de forma *ficcional* (reinventando o mundo).** Com isso, estamos tentando evidenciar um lugar privilegiado que, acreditamos, o Design se encontra no âmbito da comunicação humana: designers são capazes de expandir experiências simbólicas através de articulações simbólicas.

Se aceitarmos este pressuposto, poderemos perceber que aquela lógica simbólica “do segredo” (revelar e esconder) não pretende *convencer* as pessoas, mas sim *seduzi-las*. A ideia da sedução está próxima da ideia do segredo: algo é revelado na medida em que é escondido. Nasce daí a incerteza, a dúvida, o inesperado – combustíveis para o processo de subjetivação. O Design então adquire um papel fundamental nesta *troca sedutora* entre o mundo e o sujeito – articulando símbolos, os designers mantêm o aspecto “enigmático” do mundo e revelam, ao mesmo tempo, novas formas de olhar para este mundo.

Devemos reconhecer o quanto antes, no entanto, que o Design não se reduz completamente a esta abordagem simbólica – basta pensarmos em projetos que priorizam exclusivamente o aspecto prático e funcional do Design, como, por exemplo, aqueles que prezam pela *legibilidade*, buscando facilitar a leitura ou diminuir a complexidade do conteúdo –, mas entendemos que, sob um viés filosófico, tal abordagem pode ser uma oportunidade para compreendermos, ou pelo menos repensarmos, alguns aspectos *sinuosos* do Design, como processos criativos e mecanismos de escolha. Tais aspectos serão levantados mais detalhadamente na etapa seguinte deste trabalho, onde procuraremos identificar algumas das possíveis contribuições da abordagem até então descrita à Filosofia do Design, especificamente àquilo que contempla a Estrutura Meta-Teórica de Love, conforme já descrevemos em um momento anterior.

REFERÊNCIAS DA PARTE 03: A EXPERIÊNCIA SIMBÓLICA

- ARAN, E. **Conspirações: tudo o que não querem que você saiba**. São Paulo: Geração Editorial, 2008.
- ARAÚJO, A. F.; TEIXEIRA, M. C. S. Gilbert Durand e a pedagogia do imaginário. *In: Revista Letras de Hoje*, v. 44, n. 4. Porto Alegre, out./dez. 2009, p. 7-13. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/viewFile/6539/4746>>. Acesso em 25 abr. 2010.
- _____. **Gilbert Durand: imaginário e Educação**. Niterói: Intertexto, 2011.
- ARGAN, G. C. **Projeto e Destino**. Trad. Marcos Bagno. São Paulo: Editora Ática, 2000.
- BACHELARD, G. **O direito de sonhar**. São Paulo: Difel, 1985.
- _____. **O ar e os sonhos: Ensaio sobre a imaginação do movimento**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- _____. **A Dialética da Duração**. Trad. Marcelo Coelho. São Paulo: Ed. Ática, 1992.
- _____. **O novo espírito científico**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.
- _____. **A poética do devaneio**. Trad. Antonio de Pádua Danesi. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- BAUMAN, Z. A Sociedade Líquida: entrevista com Zygmunt Bauman. *In: Folha de S. Paulo*, 19 de outubro de 2003. Disponível em: <<http://www.frenteirasdopensamento.com.br/portal/entrevistas/a-sociedade-liquida-entrevista-com-zygmunt-bauman>>. Acesso em 04 set. 2011.
- BAUDRILLARD, J. **Senhas**. Trad. Maria Helena Kühner. 2. ed. Rio de Janeiro: Difel, 2007.
- BARTHES, R. **Mythologies**. Paris: Seuil, 1970.
- _____. A mensagem fotográfica. *In: LIMA, L. C. (org.). Teoria da cultura de massa*. 7.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- _____. **Elementos de semiologia**. 16. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.
- BECCARI, M. N.; SMYTHE, K. C. A. S. Introdução a Bakhtin para uma possível Criação Coletiva-Individual em Design. *In: Anais do 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. São Paulo: AEND-Brasil e PPG-Design Universidade Anhembi Morumbi, 2010, p. 266-274.
- BECKER, E. **A negação da morte: uma abordagem psicológica sobre a finitude humana**. 3. ed. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- BELTING, H. Imagem, Mídia e Corpo: Uma nova abordagem à Iconologia. *In: Revista Ghrebh*, n.8, 2006. Disponível em: <<http://revista.cisc.org.br/ghrebh8>>. Acesso em: 03 set. 2011.
- BISHOP, P. **Synchronicity and intellectual intuition in Kant, Swedenborg and Jung**. Lewiston: Edwin Mellen Press, 2000.
- BOECHAT, W. A mitopoese da psique: mito e individuação. *In: Coleção Reflexões Junguianas*. Petrópolis: Vozes, 2008.

- BOIA, L. **Pour une histoire de l'imaginaire**. Paris: Les Belles Lettres, 1998.
- BRANDÃO, J. S. **Mitologia Grega**. Vol. I. Petrópolis: Vozes, 1986.
- CAMPBELL, J. **Myths to live by**. Nova York: Viking Press, 1972.
- _____. **Mito e transformação**. São Paulo: Ágora, 2008.
- CASSIRER, E. **An Essay on Man: An Introduction to the Philosophy of Human Culture**. New Haven/London: Yale University Press, 1962.
- _____. **Mito do estado**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- CHAUI, M. **Convite à Filosofia**. 13. Ed. São Paulo: Ática, 2010.
- CORBIN, H. **Creative Imagination in the Sufism of Ibn 'Arabi**. Princeton: Princeton University Press, 1969.
- CROATTO, J. S. As linguagens da experiência religiosa: uma introdução à fenomenologia da religião. In: **Coleção Religião e Cultura**. Trad. de Carlos Maria Vásquez Gutiérrez. 2. ed. São Paulo: Paulinas, 2001.
- DURAND, G. Le génie du lieu et les heures propices. In: **Eranos-Jahrbuch**, v. 51. Zurique, 1982, p. 243-277.
- _____. **A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix; EDUSP, 1988.
- _____. **As estruturas antropológicas do imaginário**. Lisboa: Presença, 1989.
- _____. Fondaments et perspectives d'une philosophie de l'imaginaire. In: **Religiologiques**, [s. l.], n. 1, 1990, p. 1-12.
- _____. **A fé do sapateiro**. Brasília, DF: Editora da UnB, 1995.
- _____. **Champs de l'imaginaire**. Textes réunis para Danièle Chauvin. Grenoble: Ellug, 1996.
- _____. **Introduction à la mythodologie: Mythes et sociétés**. Paris: Le Livre de Poche/Albin Michel, 2000.
- _____. **O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Trad. Renée Eve Lévié. 4. ed. Rio de Janeiro: Difel, 2010.
- _____. A exploração do imaginário. In: TEIXEIRA, M. C. S.; ARAÚJO, A. F. **Gilbert Durand: imaginário e Educação**. Niterói: Intertexto, 2011, p. 95-114.
- EDINGER, E. F. **Ego e Arquétipo: Individuação e Função Religiosa da Psique**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, 1995.
- ELIADE, M. **Imagens e símbolos: ensaios sobre o simbolismo mágico-religioso**. Trad. Sonia Cristina Tamer. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- _____. **O sagrado e o profano: a essência das religiões**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- _____. **Tratado da História das Religiões**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FARACO, C. A. Autor e autoria. In: BRAIT, B. (org.) **Bakhtin: conceitos-chave**. São Paulo: Contexto, 2005, p. 37-58.
- FLUSSER, V. **Língua e realidade**. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2007a.
- _____. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Trad. Raquel Abil-Sâmara. São Paulo: Cosaf Naify, 2007b.
- FROMM, E. **A linguagem esquecida: uma introdução ao entendimento dos sonhos**,

contos de fadas e mitos. 8. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

- GLEISER, M. **A dança do universo: dos mitos de criação ao Big-Bang.** São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- GOODMAN, N. **Languages of art.** Indianapolis: Hackett Publishing Co., 1976.
- GRINBERG, L. P. **Jung: o homem criativo.** 2. ed. São Paulo: Editora FTD, 2003.
- HALL, C. S.; NORDBY, V. J. **Introdução à psicologia junguiana.** Trad. Heloysa de Lima Dantas. 8. ed. São Paulo: Cultrix, 2005.
- HILLMAN, J. **Entre Vistas: conversas com Laura Pozzo sobre psicoterapia, biografia, amor, alma, sonhos, trabalho, imaginação e o estado da cultura.** São Paulo: Summus, 1989.
- _____. **Psicologia Arquetípica: Um Breve Relato.** São Paulo: Cultrix, 1995.
- _____. **Ficções que curam: psicoterapia e imaginação em Freud, Jung e Adler.** Trad. Gustavo Barcellos. Campinas: Verus, 2010.
- IDIGORAS, J.I.T. **Inácio de Loyola Sozinho e a Pé.** São Paulo: Edições Loyola, 1991.
- JACOBI, J. **Complexo, arquétipo, símbolo na psicologia de C. G. Jung.** Trad. Margit Martincic. São Paulo: Cultrix, 1990.
- JAFFÉ, A. **Ensaio sobre a psicologia de C. G. Jung.** Trad. Margit Martincic. São Paulo: Cultrix, 1988.
- JUNG, C. G. Answer to Job. In: "Psychology and Religion: West and East", **Collected Works of C. G. Jung**, vol. XI. Princeton: Princeton University Press, 1958.
- _____. **Letters.** Vol. II. Edited by G. Adler and A. Jaffé. Trans. R. F. C. Hull. Princeton: Routledge, London and Princeton University Press, 1975.
- _____. A Dinâmica do Inconsciente. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. VIII/III. Petrópolis: Vozes, 1984.
- _____. A Natureza da Psique. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. VIII/II. Petrópolis: Vozes, 1986.
- _____. Aion: estudos sobre o simbolismo do si-mesmo. In: **Obras completas de C. G. Jung**, vol. IX/2. Petrópolis: Vozes, 1990.
- _____. Tipos Psicológicos. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. VI. Petrópolis: Vozes, 1991.
- _____. Estudos psiquiátricos. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. I. Petrópolis: Vozes, 1994a.
- _____. Um Mito Moderno. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. X, n. 4. Petrópolis: Vozes, 1994b.
- _____. A vida simbólica. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. XVIII/I. Petrópolis: Vozes, 2000.
- _____. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. IX/I. Petrópolis: Vozes, 2006.
- _____. **O homem e seus símbolos.** Trad. Maria Lúcia Pinho. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- _____. O espírito na arte e na ciência. In: **Obras completas de C. G. Jung**, v. XV.

Petrópolis: Vozes, 2009.

- KIRINUS, G. Synthomas de poesia na infância. *In: Coleção re-significando linguagens*. São Paulo: Paulinas, 2011.
- KOHLER, W. **A psicologia da Gestalt**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1980.
- LACHANCE, O. F. M. P. Mysticism and Social Transformation according to the Franciscan Way. *In: RUFFING, J. (org.) Mysticism & social transformation*. New York: Syracuse University Press, 2001. pp. 3-4.
- LOVE, T. Constructing a coherent crossdisciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues. *In: Design Studies*, 23, 2002, p. 345–361.
- MAFFESOLI, M. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes, 1996.
- _____. **Elogio da razão sensível**. Trad. Albert Christophe Migueis Stuckenbruck. Petrópolis: Vozes, 1998.
- _____. O imaginário é uma realidade. *In: Revista FAMECOS*, n. 15. Porto Alegre: Editora Universitária da PUC-RS, ago. 2001, p. 74-82.
- _____. **O Instante Eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas**. Trad. Rogério de Almeida e Alexandre Dias. São Paulo: Zouk, 2003.
- _____. Intervenções. *In: SCHULER, F.; SILVA, J. M. da (Orgs.). Metamorfoses da Cultura Contemporânea*. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2006.
- _____. A terra fértil do cotidiano. *In: Revista FAMECOS*, nº 36. Porto Alegre, ago. 2008, p. 5-9.
- MARTINS, A. Imagem e sua Imanência em Clément Rosset. *In: Revista Ethica*, v. 9, n. 1. Rio de Janeiro: PPG-Filosofia da Universidade Gama Filho, 2002, p. 53-67.
- MITCHELL, W. J. T. **Iconology: image, text, ideology**. Chicago: The University of Chicago press, 1987.
- MORIN, E. **Paradigma perdido: a natureza humana**. Portugal: Europa América, 1973.
- _____. **Introdução ao pensamento complexo**. 3. ed. Trad. Eliane Lisboa. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- OTTO, R. O Sagrado. *In: Coleção Perspectivas do Homem*. Lisboa: Edições 70, 1992.
- PICADO, B. Do problema do iconismo à ecologia da representação pictórica: indicações metodológicas para a análise do discurso visual. *In: Contracampo*, v. 09, n. 0, 2003.
- PITTA, D. P. R. Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand. *In: Coleção filosofia*. Rio de Janeiro: Atlântica Editora, 2005.
- PONDÉ, L. F. **Contra um mundo melhor: ensaios do afeto**. São Paulo: Leya, 2010.
- PORTUGAL, D. B. Sobre imagens mentais e materiais. *In: Blog Filosofia do Design*, 19 set. 2011. Disponível em: < <http://filosofiadodesign.wordpress.com/2011/09/19/sobre-imagens-mentais-e-materiais/>>. Acesso em 19 set. 2011.
- PROGOF, I. Os fundamentos da sincronicidade. *In: Jung, Sincronicidade e Destino Humano*. São Paulo: Cultrix, 1989.
- RHINE, J. B. **Extra-sensory Perception**. Boston: Boston Society for Psychical Research, 1934. Rev. ed. Boston: Branden, 1964.

- _____. **New Frontiers of the Mind**. New York: Farrar & Rinehart, 1937.
- RICOEUR, P. **La simbólica del mal**. Tomo II: Finitud y culpabilidad. Madrid: Taurus, 1969.
- _____. **O conflito das interpretações**. Rio de Janeiro: Imago, 1978.
- ROPS, D. **A Igreja da Renascença e da Reforma**. Vols. 1 e 2. Trad. Emérico da Gama. São Paulo: Quadrante, 1996.
- ROSSET, C. **O real e seu duplo: ensaio sobre a ilusão**. Trad. José Thomas Brum. Porto Alegre: L&PM, 1988.
- _____. **Loin de moi: essais sur l'identité**. Paris: Minuit, 1999.
- RUFFATO, L. Arquitetônica. *In*: BRAIT, B. (org.) **Bakhtin: conceitos-chave**. São Paulo: Contexto, 2005, p. 108-115.
- SANTAELLA, L. A relevância da fenomenologia peirceana para as ciências. *In*: **Linguagens: Estudos interdisciplinares e multiculturais**, v. 3. Estudos Intersemióticos (Luci Teixeira org.). Manaus: Edunama, p. 161-178, 2006.
- SARTRE, J. P. **A imaginação**. Trad. Paulo Neves. Porto Alegre: LP&M, 2008.
- SILVEIRA, N. **Jung: vida e obra**. 17ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- TARDAN-MASQUELIER, Y. C. G. **Jung: a sacralidade da experiência interior**. São Paulo: Paulus, 1994.
- WILHELM, R. **I Ching: o livro das mutações**. Trad. Alayde Mutzenbecher e Gustavo Alberto Corrêa Pinto. São Paulo: Pensamento, 2006.
- WUNENBURGER, J. J. **O imaginário**. Trad. Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- USARSKI, F. Constituintes da Ciência da Religião: cinco ensaios em prol de uma disciplina autônoma. *In*: **Coleção repensando a religião**. São Paulo: Paulinas, 2006.
- VAIHINGER, H. **The Philosophy of 'As If': A System of the Theoretical, Practical and Religious Fictions of Mankind**. Trans. C. K. Ogden. New York: Barnes and Noble, 1968.
- VERNANT, J. P. **Mito e pensamento entre os gregos**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

UMA ABORDAGEM JUNGUIANA APLICADA À FILOSOFIA DO DESIGN

parte 04

Cada língua é um mundo diferente, cada língua é o mundo inteiro, e diferente de toda outra língua. Este paradoxo resolve-se se consideramos que cada língua inclui em seu mundo todas as demais línguas pelo método da tradução. O intelecto, realizado na conversação de uma língua específica, apreende, compreende e articula a realidade específica de sua língua. Pelo método da tradução pode participar de diversas realidades. Refletindo sobre este método, isto é, conversando a conversação e a tradução, o intelecto pode comparar as diversas realidades. Este é o papel da filosofia. Com efeito, é isto que a filosofia sempre tem feito, porém tem-no feito mais ou menos inconscientemente. A filosofia consciente de si será a conversação da conversação consciente.

A língua, com sua estrutura e seus conceitos, é uma superorganização, que se compõe de línguas. Os intelectos participam da língua, participando de uma ou mais línguas específicas. Nunca poderão ter, portanto, a compreensão da *língua* (FLUSSER, 2007a, p. 128).

Design e comunicação são, para Flusser (2007b), aspectos interdependentes de um mesmo fenômeno: o artifício humano de dar significado ao mundo, transformando a natureza em experiência seguindo uma determinada intenção. Sendo assim, embora a citação acima se refira precisamente à língua enquanto meio e fundamento da comunicação humana, julgamos adequado parafraseá-la no âmbito do Design. Seguindo a linha de raciocínio flusseriana, cada grupo ou paradigma de designers forma uma *realidade de design* diferente, de modo que cada designer participa de uma ou mais *realidades* do Design (como um todo). A partir disso podemos inferir que, por um lado, cada realidade de design abarca em si todas as realidades do Design e, por outro, que nenhum designer poderá compreender integralmente todas as realidades do Design. Em todo caso, analisar e comparar as diversas realidades do Design configura uma atitude filosófica: a conscientização de si em meio a uma ou outra realidade em favor da propagação de realidades (“conversação” nos termos de Flusser).

Esta atitude filosófica constitui o papel da presente etapa em nossa pesquisa: uma conjectura a partir da perspectiva junguiana por um possível novo paradigma do Design. Trata-se do desenvolvimento da proposta do “Design enquanto Articulação Simbólica”, retomando assim o principal objetivo de nosso trabalho: propor uma nova estrutura meta-teórica de aplicação da abordagem junguiana à Filosofia do Design.

Se ao longo da revisão bibliográfica procuramos “traduzir”, no sentido flusseriano, algumas formas de lidar com o Design e com o mundo (paradigmas), o que faremos agora é um “encaixe” dessas formas de modo que seja possível explicitarmos o pretendido paradigma em meio a outros paradigmas. Neste sentido, podemos fazer uma analogia com o processo de produção de um filme: estamos na fase de *edição* das cenas, reorganizando-as e colocando-as em uma “linha do tempo” que faça sentido. Ou seja,

ao invés de construir novos raciocínios (novas cenas), nosso intuito agora é reutilizar os raciocínios já desenvolvidos, colocando-os em uma determinada estrutura. Pretendemos fazer isso de tal maneira que *simplifique* o conjunto de ideias até então apresentadas, o que não significa um *empobrecimento* delas, mas sim um *reforço*: reorganizaremos nossos raciocínios através deles mesmos, como se estivéssemos *desembaraçando* um emaranhado de fios para que seja possível amarrá-los novamente, estabelecendo novas relações entre os fios, as ideias, as *cenas*.

Para tanto, o capítulo a seguir (6. *Design enquanto Articulação Simbólica*) está dividido em quatro tópicos. No primeiro tópico, 6.1 – *O Paradigma do Design como Articulação Simbólica*, apresentaremos nossa abordagem sob os moldes da análise meta-teórica, isto é, detalhando os 10 níveis meta-teóricos do paradigma desenvolvido. Em um segundo momento, no tópico 6.2 – *Comparação de Paradigmas*, ampliaremos a exposição do paradigma proposto comparando-o com o paradigma do “Design Funcionalista”, o qual corresponde à tradição modernista-pragmatista do Design. A partir disso, retomaremos no tópico 6.3 – *Filosofia do Design* a proposta meta-teórica de Love (2000) na tentativa de atribuir-lhe uma interpretação alternativa e decorrente da abordagem que desenvolvemos até então: a Filosofia do Design não como uma *reforma* do pensar-design, mas como uma *expansão*. Por fim, no tópico 6.4 – *Conclusão*, delimitaremos o alcance da presente pesquisa em relação aos objetivos estabelecidos, com o intuito de identificar algumas das lacunas remanescentes de nosso trabalho.

6. Design enquanto Articulação Simbólica

Eu evito análises *sistemáticas*: os elementos se arranjam bem, mas o argumento propriamente vem do espaço sideral, por assim dizer, exceto se for conectado com as vidas e os interesses de indivíduos ou grupos. Por certo, eles já têm essas conexões, de outra forma não poderiam ser compreendidos, mas elas ficam escondidas, e portanto estritamente falando toda análise *sistemática* é uma fraude. Porque então não evitar a fraude usando as histórias diretamente? (FEYERABEND, 1996, p. 163, trad. nossa).

Aquilo que denominamos “Articulação Simbólica” deve ser entendido como uma proposição, isto é, um conjunto de ideias por meio das quais é possível compreender um determinado fenômeno – neste caso, o Design. Como qualquer abordagem teórica, essa proposição conterá contradições internas e concatenações externas.

Não se trata aqui de uma análise sistemática ou de se verificar uma hipótese, trata-se de uma proposição paradigmática. Ao invés de comparar conceitos e conferir paralelos, pretendemos nos apropriar das ideias, realocando-as em uma nova circunstância heurística. Dito de outra forma, os autores mencionados nos serviram para desenvolvermos algo que não é exatamente o que eles estavam desenvolvendo. Isso porque nossa pesquisa não pretende facilitar o acesso às ideias dos autores mencionados, mas os autores mencionados devem facilitar o acesso à ideia construída em nossa pesquisa. Acreditamos que é seguindo esta preocupação heurística que a articulação simbólica acontece e se amplia: apropriando e “distorcendo” ideias, experiências e circunstâncias de modo a articular um novo *modo de olhar*, sem se prender a questões que este ou aquele autor não se propunha a responder.

Deste modo, o presente capítulo está organizado de forma a construir, no decorrer dos tópicos a seguir, um raciocínio autônomo (no sentido de não mais depender de argumentos externos) na tentativa de estruturar nossa pretendida contribuição com este trabalho – por um lado, a abordagem do Design enquanto Articulação Simbólica e, por outro, a contextualização desta abordagem no âmbito da Filosofia do Design.

6.1 | O Paradigma do Design como Articulação Simbólica

Levantaremos neste tópico algumas das possíveis contribuições da abordagem junguiana à Filosofia do Design, apresentando-as de acordo com a Estrutura Meta-Teórica de Love (2000), já detalhada em um momento anterior. Entretanto, procederemos “de trás para frente”: começaremos do último nível meta-teórico (Ontologia do Design) em direção aos níveis inferiores. Fazendo assim, progredimos de dimensões mais gerais e abstratas para outras mais específicas e concretas, como se olhássemos de longe e nos aproximássemos aos poucos, o que talvez seja mais compreensível.

Além disso, devemos desde já sublinhar que, em nosso entendimento, o último nível da estrutura meta-teórica (“Ontologia do Design”) e o primeiro nível (“Percepção direta de realidades”) parecem se encontrar, se tocar, como se fechassem um círculo. Esta questão será esclarecida no decorrer deste capítulo (sobretudo no tópico 6.3 – *Filosofia do Design*), mas o que nos interessa por ora é ressaltar que o raciocínio descrito nesses dois níveis é praticamente o mesmo, com a diferença de que a preocupação na *ontologia* é mais geral e, na *percepção*, mais específica. Evidentemente, os outros níveis também estão correlacionados entre si – cada nível esclarece os demais –, mas parece-nos que a aproximação, em particular, do primeiro nível com o último facilita a compreensão da estrutura como um todo.

Por fim, também julgamos oportuno simplificar os nomes de cada nível (como “Critérios” no lugar de “Mecanismos de Escolha”), mas a descrição que Love atribui a cada nível será retomada respectivamente no início de cada um dos níveis.

Nível 10 | Ontologia

Ontologia é a disciplina da Filosofia que estuda a existência e, por consequência, a *essência* das coisas e dos seres (Cf. JAPIASSÚ; MARCONDES, 2006, p. 147). O último nível da estrutura meta-teórica, “**Ontologia do Design**”, compreende as suposições fundamentais (muitas vezes implícitas e inacessíveis) dos designers a respeito do papel ou função do Design perante *todas* as outras coisas (LOVE, 2000). Logo, neste nível devemos responder à seguinte questão: para que serve o Design?

Nossa proposição apresenta o Design como uma atividade de agenciar *modos de olhar* as coisas, e não simplesmente de projetar coisas. Além de *visualidade*, preocupamo-nos com *visibilidade*. Ou seja, não se trata apenas de fazer algo inédito, belo ou útil, mas de *tornar visível* este algo. Para tanto, o algo-em-si não é o bastante. É preciso contextualizá-lo ou *emoldurá-lo* em uma experiência simbólica *em potencial*. É preciso elaborar um discurso, uma *ficção*.

Podemos pensar, por exemplo, em uma empresa que fabrica computadores. Quando ela contrata um designer para desenvolver sua identidade visual, esta empresa

não sabe exatamente o que a representa visualmente ou, mesmo que se tenha uma vaga ideia, dificilmente saberá explicar ao designer de que forma ela pretende transformar esta ideia em algo de valor. Em todo caso, ainda que se diga apenas “precisamos de uma marca que comunique direta e objetivamente a ideia de *bons computadores*”, há uma expectativa *maior* depositada no designer, esperando-se que o trabalho realizado *surpreenda* (à empresa e ao seu público alvo). Sendo assim, ao invés de um computador estilizado ou uma grade abstrata de ligações eletrônicas, a silhueta de uma “maçã mordida” poderia ser uma ideia bem sucedida. A marca da *Apple*, empresa internacionalmente reconhecida pelos computadores que fabrica, não representa apenas um produto, mas antes de tudo uma experiência simbólica. A imagem da maçã, amplamente destacada em diversos mitos e lendas como elemento de transgressão, descoberta ou sabedoria, expressa uma circunstância afetiva, ávida de sentido, que então é associada aos produtos da empresa.

Outro exemplo, agora relacionado a projetos de produto, seria a concepção e o desenvolvimento de um carro. As pessoas não querem apenas um *bom carro* com o qual elas possam simplesmente se locomover, elas querem um carro que “escale uma montanha”, que acomode o motorista e os passageiros com solenidade e requinte *imperiais*, que seja capaz de *sair voando* – ainda que tudo isso seja ficcional. Mesmo no caso de carros *econômicos e funcionais*, planejados e desenvolvidos apenas com o *suficiente* e o *necessário*, há um ou outro discurso relacionado à independência individual, à audácia e à coragem de “ser você mesmo”, ao privilégio de aproveitar a vida, à alegria de ser espontâneo e *descontraído*. Todos estes discursos se propõem a *enquadrar* experiências significativas. É importante notar que estas experiências não são verossímeis e nem *fantasiosas*, mas delineiam quem somos e quem queremos ser – seja através de uma marca, um carro, uma embalagem, um utensílio doméstico, uma poltrona, o ambiente de uma lanchonete etc.

Deste modo, não se espera do designer uma “tradução literal” daquilo que certa empresa faz ou quer vender. Espera-se que o designer traduza aquilo que nem a empresa nem os usuários conseguem *dizer*. Ou seja, não se espera do designer somente uma “solução útil”, espera-se um discurso ficcional que ofereça às pessoas a experiência de “reconhecerem-se a si mesmas”, isto é, uma *circunstância de subjetivação* – por exemplo, um motorista não se relaciona com um conjunto de “soluções úteis” providas pelo carro, mas sim com uma circunstância subjetiva com a qual ele consegue se identificar. **Não projetamos coisas novas ou configurações novas para as coisas, mas antes um novo modo de olhar para as coisas – não de forma *factual* (descrevendo o mundo), mas sim de forma *ficcional* (reinventando o mundo).** Disso surgem singularidades, circunstâncias especiais e situações inesperadas – combustíveis para a subjetivação. Portanto, entendemos o **Design como forma de reorganização do mundo no qual o sujeito se encontra**, levando-se em conta que configuramos nossa própria existência subjetiva por meio de afinidades, disparidades e correspondências entre sujeitos. Neste sentido, em âmbito macro o Design enquanto atividade humana, comunicacional e intersubjetiva

acaba exercendo um papel mais amplo: **designers criam e ampliam realidades**.

Uma empresa tem um “tema” – computadores, por exemplo – e o projeto desenvolvido tem outro tema – a imagem da maçã. Há uma *invenção* no meio do processo. Esta invenção não significa mentira ou enganação, significa um *modo de olhar*, uma maneira de se contar uma história. Tanto a realidade da empresa (o mundo dos computadores) quanto a realidade dos usuários (os quais têm alguma experiência com a maçã e com computadores) foram *ampliadas* ao serem correlacionadas por determinado designer. Não há um ponto fixo que delimite a relação entre *maçã* e *computadores*, mas esta simples correlação sinaliza, sugere ou “convoca” uma experiência simbólica. Aquilo que denominamos “experiência simbólica” refere-se a uma situação inicialmente subjetiva que, em sua dinâmica, tende a expandir-se, criando novas situações em âmbito intersubjetivo. Se a realidade de cada sujeito se constrói principalmente através de experiências simbólicas, tal realidade também tende a expandir-se seguindo uma dinâmica simbólica. O Design então adquire um papel fundamental nesta ampliação da realidade subjetiva: reorganizando, reinventando e reemoldurando situações e experiências, os designers mantêm a singularidade de cada mundo subjetivo e revelam, ao mesmo tempo, novas formas de olhar para este mundo.

O nível da Ontologia, portanto, pode ser descrito sinteticamente da seguinte forma: por um lado, a função do Design é nortear o conjunto de potencialidades inarticuladas em cada sujeito – a realidade sobre a qual o designer trabalha é composta por potencialidades inarticuladas de significados subjetivos –, isto é, as intenções, vivências e impressões que surgem em circunstâncias subjetivas, organizam-se na forma de discurso e objetivam-se em produtos de Design (entre outras coisas possíveis); por outro lado, o Design orienta em âmbito intersubjetivo a expansão para a qual tende toda experiência simbólica, criando e ampliando “realidades” (ambientes de significado, redes de sentido). Em outras palavras, o Design é a ação de articular símbolos – lembrando que a experiência simbólica, a qual nos atesta a existência do mundo e de nós mesmos, adquire sua expressão máxima no símbolo –, atuando assim no território do *poder-ser*, do *vir-a-ser*, do potencial simbólico que tende a realizar-se em âmbito intersubjetivo. Sob este viés, um produto de Design assume o papel de um *símbolo coletivo* – um ponto de intersecção onde as relações intersubjetivas se cruzam e do qual resultam novos significados, novos *modos de olhar* e, enfim, novas realidades em potencial.

Nível 9 | Epistemologia

Epistemologia ou Teoria do Conhecimento é uma disciplina filosófica que investiga as condições que nos colocam como sujeitos de conhecimento, isto é, aquilo nos faz julgar se uma crença é verdadeira (Cf. SARTORI; GALLINA, 2010). Na estrutura meta-teórica, o nível da “**Epistemologia da Teoria do Design e da Teoria dos Objetos**” se

refere às “análises e discussões sobre o estudo crítico da natureza, fundamentos, limites e critérios ou validação do conhecimento de design” (LOVE, 2000, p. 306). Logo, devemos aqui responder à seguinte questão: como pensar, avaliar e validar o conhecimento de Design?

Com relação à *possibilidade do conhecimento*, posicionamo-nos de maneira **subjetivista**: o conhecimento não é universalmente válido, mas sua validade é limitada ao sujeito que conhece e que julga. É necessário que haja um sentido subjetivo através do qual *enxergamos* as coisas: o vaso é um vaso porque há um sujeito que assim o enxerga, designers são designers porque são vistos como tais pelas pessoas. Logo, não há um jeito *certo* de se fazer Design, nem mesmo há uma definição precisa e universalmente válida sobre o que é Design. Categorias básicas como “funcional”, “bom” ou “belo”, as quais definiriam o que é e o que não é um produto de Design, limitam-se epistemologicamente ao subjetivismo. Neste sentido, cada um de nós (independente de profissão ou formação acadêmica) possui seu próprio “senso” de Design – não apenas com aquilo que nos identificamos, mas especialmente com as situações e experiências que nos permitam *reorganizar* o mundo a nossa volta, *reconfigurar* nossos pontos de vista, inventar novos *modos de olhar* para as coisas.

No que se refere à *essência do conhecimento* – isto é, se o fator determinante do conhecimento está centrado no sujeito ou no objeto –, inclinamo-nos à perspectiva **fenomenológica**: o mundo que nos cerca só pode ser apreendido em sua “aparência”, a qual de certo modo é “modelada” pelo sujeito. Logo, o mais próximo que podemos chegar da *essência do conhecimento* (se é que ela existe) é por meio de aparências e situações significativas, mais precisamente por meio de *experiências simbólicas*. Seguindo tal perspectiva, o conhecimento de Design nunca é único e objetivo, mas sempre *mediado* por uma espécie de “véu simbólico” em constante transformação. Não sabemos o que é o *Design em si*, mas adquirimos conhecimento de Design através de circunstâncias, relações e interações, ou seja, através de *mediações simbólicas*. Isso porque a própria noção de “design” constitui uma mediação simbólica, dentre outras possíveis, por meio da qual o sujeito pode apreender o mundo. Neste sentido, o conhecimento de Design sobre a “ação de projetar”, por exemplo, é apenas uma perspectiva possível acerca de algo que poderia ser entendido de outras formas em situações e contextos diferentes.

Com relação ao problema da *origem do conhecimento* – se a fonte e o fundamento do conhecimento é a razão ou a experiência –, adotamos um ponto de vista **hermenêutico**: o conhecimento provém de si mesmo, isto é, deste exercício contínuo de “tradução” da realidade. Sob este viés, o conhecimento de Design surge da interpretação e tradução de outros conhecimentos, de modo que os próprios atos de interpretar e traduzir sejam uma forma de criar conhecimento. Isso porque o conhecimento de Design não é algo estável, mas sim uma dinâmica, um processo, um fluxo. Não adquirimos conhecimento de Design estritamente de forma racional e nem somente de forma empírica: entendemos o que é Design enquanto estamos, simultaneamente, fazendo e pensando Design, isto é, enquanto estamos vivenciando-o. Neste sentido, o conhecimento de Design não é

apenas uma *mediação simbólica* que nos permite conhecer ou apreender a realidade, mas é também uma *condição hermenêutica* que nos permite criar, recriar e propagar realidades. Noutras palavras, pensar e fazer Design significa conhecer e participar de diversas realidades simultaneamente, com a possibilidade de remodelá-las e ampliá-las na medida em que as interpretamos e as traduzimos em nossos projetos de Design.

Diante deste perfil epistemológico, resta-nos ainda responder a questão de como *avaliar* o conhecimento de Design. Tanto no campo do ensino universitário quanto no âmbito da atuação profissional, o conhecimento de Design é geralmente submetido a uma avaliação baseada no parecer de alguém (professor, chefe, cliente etc.). Como vimos, entendemos um projeto de Design como sendo uma *ficção*, um *modo de olhar* para as coisas. De forma análoga, um professor, por exemplo, pode ter um *modo de olhar* para alguma coisa que é diferente daquele do aluno. Há aqui diferentes “conhecimentos de Design” que não são passíveis de comparação direta, pois cada qual pode funcionar muito bem dentro de suas respectivas realidades. Disso decorre que qualquer julgamento de valores nunca é objetivo e universal, mas sim relativo a determinadas circunstâncias e fatores subjetivos.

Entretanto, isso não anula a possibilidade de uma avaliação. Em primeiro lugar, os fatores subjetivos poderiam ser evidenciados ao invés de serem escondidos – tanto no desenvolvimento do projeto quanto no produto desenvolvido e, sobretudo, na avaliação deste projeto. Partindo de tais subjetividades, é possível estabelecer julgamentos sobre a *potencialidade intersubjetiva* do projeto avaliado – o quão ampla é a malha de significados subjetivos que o projeto é capaz de “costurar”, e o quão profunda é a experiência simbólica gerada a partir dos níveis de significado “costurados”. Por exemplo, a imagem da “maçã mordida” relacionada a uma empresa que fabrica computadores parece abranger mais experiências e significados do que um “computador estilizado”. No caso do Design de carros, aparentemente o *Fusca* – reconhecido modelo fabricado pela *Volkswagen* durante mais de trinta anos – representa, em âmbito intersubjetivo, uma *mediação simbólica* mais ampla e significativa do que outros modelos de carro como *Opala* ou *Corcel*.

Embora seja difícil de apontar a existência de um potencial intersubjetivo antes dele realizar-se, é possível identificarmos elementos que não favorecem tal potencial – por exemplo, optar pela cor vermelha no desenvolvimento de uma cadeira de dentista não contribui com uma experiência simbólica *desejável* entre o dentista e o paciente. Deste modo, é mais fácil avaliar o conhecimento de Design pelo *erro* e não pelo *acerto*. Não há imperativos categóricos ou parâmetros determinantes para um “projeto ideal”, mas há como prever a iminente não aceitação, em determinado contexto, de um *modo de olhar* fechado em si mesmo. Portanto, o conhecimento de Design não é quantificável, mas é mensurável, pois sua avaliação não se baseia em aspectos *positivos* (no sentido do que se espera que *deveria ser*), mas sim em inadequações circunstanciais – o que permite a mensuração pela falibilidade, pela falta de comum aceitação entre sujeitos.

Nível 8 | Teoria

Teoria é a ação de contemplar, olhar, examinar e, a partir disso, especular (Cf. JAPIASSÚ; MARCONDES, 2006, p. 187). Na estrutura meta-teórica, o nível **“Teorias Gerais do Design”** se refere à análise da atividade do “projetar” e da relação dessa atividade com os objetos envolvidos (LOVE, 2000). O nível da Teoria foca-se, portanto, nas formas de pensar e de agir do Design.

Em nossas teorizações corriqueiras da realidade, em nossas especulações cotidianas, não admitimos somente *regras preestabelecidas* (como a causalidade) e nem somente caos e aleatoriedade (um *destino indeterminável*), mas preferimos assumir *sentidos provisórios*. **Em seus projetos, os designers sempre procuram fazer sentido, mas muitas vezes ignoram todo o mistério que é produzir sentido.** Acontece que *sentido* é uma circunstância afetiva e, portanto, as coisas nem sempre têm um mesmo sentido – mas agimos como se tivessem. Especialmente no Design, atuamos como se pudéssemos manipular a realidade, de modo que nos possibilite *prever* decisões futuras e até sentidos futuros.

Tentamos produzir um determinado sentido para várias pessoas quando, na verdade, cada projeto de Design é uma variação de um mesmo *enigma* que nos força a articular sentidos provisórios, isto é, que nos força a **“traduzir” o mundo percebido subjetivamente em experiências simbólicas no âmbito intersubjetivo.** Como já pontuamos em um momento anterior, acreditamos que pensar e fazer Design são movidos, em última análise, por ficções dramáticas (sentidos provisórios) nunca solucionadas por completo: os nossos sonhos, desejos e ideais. Deste modo, solucionamos problemas dramáticos tanto quanto os inventamos, pois somente assim conseguimos manter vivos nossos sonhos, desejos e ideais – sem uma solução definitiva ou um sentido categórico (que os anularia), mas através de uma contínua articulação simbólica e intersubjetiva de *sentidos provisórios*.

Teorizar sobre o pensar e o fazer Design configura, pois, uma situação de demarcação e orientação afetiva (articulação de sentidos), além de um convite a especulações heurísticas e ao julgamento de valores. Teorizar sobre Design é examinar e abstrair o ato de articular *ficções trágicas* (“de dentro para fora”, da subjetividade à intersubjetividade), ou seja, é elaborar uma *ficção* acerca do processo simbólico. Teoria do Design é, portanto, uma ficção sobre o Design, um discurso sobre si mesmo, e manifesta-se nas formas de ideologia e postura profissional. Esta *ficção teórica* pode ser descrita de diversas formas – como, por exemplo, “transcodificação da informação em análise de sistemas e síntese de sistemas” ou “transformação de sentimentos em objetos materiais” –, mas o fato é que somente nossa capacidade ficcional pode articular *sentidos provisórios*.

Em nossa abordagem, esta capacidade ficcional, que é a articulação simbólica em si, fundamenta-se, por um lado, em uma função discursiva (ligada ao estudo de símbolos e experiências simbólicas) e, por outro lado, no estudo da sincronicidade enquanto função criativa. Logo, a *ficção* que configura o nível da Teoria em nossa proposta é baseada nos

conceitos de **símbolo e sincronicidade** seguindo a perspectiva junguiana. Isso implica que teorias gerais sobre Design, sob nosso ponto de vista, focam-se na relação entre a função criativa (sincronicidade) e a função discursiva (articulação simbólica) existente no pensar e no fazer Design, aqui compreendido como articulação de ficções trágicas.

Nível 7 | Processos Internos

O sétimo nível da estrutura meta-teórica, **“Teorias sobre Processos Internos dos Designers e colaborações”**, se refere às razões e percepções individuais dos designers e quais são suas maiores preocupações em seu trabalho (LOVE, 2000). O nível dos Processos Internos foca-se, portanto, em abstrações a nível individual, isto é, como os designers lidam consigo mesmos e com aquilo que fazem.

À primeira vista, designers se preocupam em gerar boas soluções para determinados problemas ou necessidades. Mas na medida em que elaboramos soluções para os problemas, também estamos atribuindo uma *finalidade*, dentre outras possíveis, a uma situação considerada problemática. A preocupação dos designers é produzir sentido em forma de *finalidade*, relacionando um problema a questões como utilidade, conforto, beleza, legibilidade etc. No entanto, como pontuamos anteriormente, o sentido não pode ser *produzido*, pode apenas ser *direcionado* a nível intersubjetivo. Pois o sentido é uma circunstância afetiva: pressupõe um envolvimento *espontâneo* (não passível de ser fabricado), solicitando-nos certa liberdade de ação ao mesmo tempo em que limita essa liberdade. A alegria e o sofrimento, por exemplo, são circunstâncias afetivas somente enquanto não lhes atribuímos uma finalidade clara – quando a alegria se torna uma questão de utilidade ou conforto, deixa de ser puramente afeto. O ponto que queremos ressaltar é: o sentido de um projeto de Design é vivenciado somente quando ele ainda não foi interpretado e reificado, devendo permanecer “em aberto” para que possa propagar-se entre as pessoas.

Isso nos sugere que, conforme considera Love (2002), os designers estão comprometidos com a novidade (ao invés da rotina, repetição e automatização) e, por isso, encarregam-se de construir e propagar ficções, conspirações e discursos. Complementando esta linha de raciocínio, interessa-nos sublinhar que, para Hillman (2010), a ficção se delineia pela prática do “nem sempre” e pela retórica do “como se”, termos estes oriundos da filosofia de Vaihinger (1968). Parece-nos que, enquanto designers, agimos sempre nestas condições do “nem sempre” e do “como se”: atuamos *como se* qualquer experiência pudesse ser trabalhada e vivenciada de forma *conspiratória*, *como se* houvesse algum sentido oculto, mas sabendo que *nem sempre* há. Desta forma, direcionamos uma experiência simbólica para o âmbito intersubjetivo, como se trabalhássemos nos “bastidores” de uma ficção coletiva que é construída a partir da ficção individual de cada sujeito envolvido. Tal perspectiva pressupõe que cada

designer é um *mundo* diferente e, ao mesmo tempo, cada designer é o *mundo inteiro*. Esta é precisamente a ideia de *ficção trágica*, uma circunstância afetiva que, em âmbito intersubjetivo, inclui em seu *mundo* todos os *mundos* possíveis.

Portanto, teorias sobre o comportamento “interno” dos designers aproximam-se mais de *abordagens ficcionais*, como aquela do “nem sempre” e do “como se” proposta por Vaihinger (1968) e retomada por Hillman (2010), do que a um sistema de comportamentos e finalidades previsíveis. Pois não se trata do comportamento de um grupo de indivíduos, mas sim de um *diálogo “em rede”* que articula determinados sentidos dentro de uma circunstância provisória e interpessoal, podendo derivar-se na forma de ficção trágica. Dito de outra forma, a preocupação dos designers reside no processo de **inter-subjetivação**: ao invés de *produzir* sentidos, interessa-nos mais **redirecionar e ampliar sentidos**.

Nível 6 | Processo de Design

O sexto nível da estrutura meta-teórica se refere à **“Estrutura de Processos de Design”**. Não se trata de uma descrição literal dos processos de Design, mas sim do modo pelo qual esses processos são estruturados, do *porquê* que são estruturados desta ou daquela forma. Se os níveis anteriores envolvem abstrações conceituais, o nível do Processo de Design contextualiza essas abstrações no domínio prático do Design. Noutras palavras, trata-se aqui de uma descrição geral de “como se faz” Design: de que forma as etapas metodológicas se relacionam entre si e qual o objetivo dos métodos adotados.

Sendo assim, devemos nos ater à seguinte questão: qual a implicação prática, no campo do Design, desta nossa concepção de uma percepção *mediada* ou *ficcional* da realidade? Se fugirmos deste enigma, ignorando-o ou respondendo que a implicação é *isto* ou *aquilo* – ou ainda *isso tudo ao mesmo tempo* –, perdemos a dinâmica do “nem sempre” e do “como se” e, conseqüentemente, esgotamos a potencialidade simbólica de criar e ampliar realidades. A um só tempo, trata-se de um processo *autopoiético*, “que permite abrir sem cessar o imaginário à inovação, a transformações, a recriações” (WUNENBURGER, 2007, p. 14). Esta potencialidade *autopoiética*, pois, parece ser a questão-chave em nosso domínio prático: o processo de Design deve *ultrapassar* as ideias que o fundamentam, reinventando-as, e não as paralisando em procedimentos previsíveis e eternamente reproduzíveis. Uma experiência simbólica não pode ser reproduzida, somente ampliada, retrabalhada e vivenciada de novas formas. Logo, o processo de Design precisa, a todo instante, reinventar a si mesmo no intuito de seguir o movimento singular de determinada experiência simbólica.

Partindo da “maçã mordida” da *Apple*, por exemplo, poderíamos deduzir que o processo de Design segue um ciclo de *análise-síntese-validação*: parte-se da experiência

simbólica do cliente (neste caso, como a empresa se relaciona com o produto fabricado), recorre-se a um símbolo recorrente nos mitos das diversas culturas (a imagem da maçã) e, por fim, correlaciona-se a empresa e seus produtos com o símbolo selecionado, verificando se a experiência simbólica inicial foi enaltecida. A questão é que este ciclo – correspondendo ou não ao processo bem sucedido da marca da *Apple* – não se aplica a qualquer situação e nem é desejável que se aplique. Pois cada processo de Design é inaugurado pela potencialidade simbólica de uma experiência em específico, a qual depende de fatores subjetivos e circunstanciais – não ignorando, no entanto, os temas recorrentes com os quais tal experiência pode ter relações.

Em outras palavras, se o intuito dos designers é desenvolver um novo *modo de olhar* para as coisas, o processo de Design não deve “olhar” para si mesmo sempre do mesmo modo. A título de exemplo, podemos pensar na seguinte situação: precisamos desenvolver um *despertador* especial para idosos que têm um problema de próstata que os obriga a levantar várias vezes durante a noite para ir ao banheiro. Ao invés de seguirmos um conjunto de princípios fixos, com etapas, objetivos e procedimentos preestabelecidos, podemos partir de uma perspectiva particular a esta situação: “na velhice, *despertamos* para a noite”. Seguindo este *modo de olhar*, podemos desenvolver um produto que não denote a sensação de consolo, fardo ou aflição, mas que, ao contrário, promova uma experiência de emancipação, de jovialidade, de maturidade e inspiração frente à *face* misteriosa e enigmática da vida.

Se retomarmos os conceitos bakhtinianos de *exotopia* e de *polifonia*, podemos compreender como acontece este direcionamento simbólico do processo de Design. Exotopia significa o ato de distanciar-se de si mesmo, recortando e reorganizando experiências individuais de modo a construir uma nova experiência, não mais individual. De forma análoga e complementar à exotopia, o conceito de polifonia refere-se ao diálogo de muitas vozes no processo criativo. A ênfase polifônica reside no diálogo, isto é, em proposições *abertas* e passíveis de serem refutadas, gerando novas proposições igualmente abertas e refutáveis. Consequência disso é que um projeto de Design é sempre uma resposta a esta ou aquela experiência, não significando nada isolado em si mesmo. Sob este viés, o processo de Design somente é possível quando há uma tomada de consciência (exotopia) que nos permita articular uma experiência simbólica permanecendo *fora* dela. O intuito de um processo de Design, pois, não é responder ou solucionar esta ou aquela questão, mas antes proporcionar novas questões e respostas, refletindo e mantendo “em aberto” o fluxo de uma *ficção trágica*, inserindo-se e expandindo-se em âmbito intersubjetivo.

Portanto, o nível do Processo de Design em nossa abordagem abarca três potencialidades: *exotopia*, *polifonia* e *ficção trágica*. Por conseguinte, **o processo de Design é compreendido como uma dinâmica “em aberto”, abrangente, transversal, holística.**

Nível 5 | Métodos e Técnicas

O quinto nível da estrutura meta-teórica, “**Métodos de Design**”, descreve literalmente os métodos e técnicas utilizados pelos designers no desenvolvimento de seus projetos. Logo, no presente nível devemos apontar alguns possíveis métodos e técnicas que correspondam ao Processo de Design descrito no tópico anterior.

O aspecto “em aberto” e não reproduzível que atribuímos ao processo de Design sugere a noção de *improviso* no desenvolvimento de projetos – uma ação imprevista e provisória, “em aberto”, que depende de um diálogo contínuo e baseia-se em coincidências significativas. Sendo assim, a questão que nos interessa neste tópico é: pode haver um método para o improviso no Design? Se *método* for entendido apenas como um conjunto de ações previstas, não faz sentido haver um método para o improviso, que significa uma ação imprevista. No entanto, se adotarmos a ideia de método como um *caminho* para se chegar a um fim (Cf. JAPIASSÚ; MARCONDES, 2006, p. 134), um *modus operandi*, a improvisação pode ser *privilegiada* metodologicamente. Por exemplo, ao invés de seguirmos os comandos de *analisar*, *sintetizar* e *avaliar* (recorrentes em alguns métodos de Design), podemos nos guiar por meio de imperativos como **traduzir**, **interpretar** e **improvisar**.

Os procedimentos contemplados em nossa abordagem, portanto, não são fixos e determinísticos, mas sim adaptativos, podendo delinear métodos de orientação heurística e amplificante. Neste sentido, pretendemos aqui apenas indicar alguns possíveis *caminhos* para a improvisação enquanto procedimento de articulação simbólica: *Tarot*, *Imaginação Ativa* e *Storytelling* – em específico, procuramos detalhar mais esta segundo técnica no *Apêndice 2: Imaginação Ativa aplicada ao Design*, ao final deste documento. Evidentemente, estes métodos não abrangem todo o processo de Design – para isso, teríamos que acrescentá-los ou adaptá-los aos métodos do Design –, mas representam uma singularidade da abordagem aqui proposta, delineando-a enquanto paradigma.

O método oracular do *Tarot* serviu-nos de exemplo para explicarmos, no capítulo 5.3.3 – *Eixo da Sincronicidade*, a conciliação criativa entre o “campo do inevitável” e o “campo da vontade/intenção”. Acreditamos, pois, que as *situações potenciais* apontadas aleatoriamente pelo Tarot favorecem a dinâmica de significação que a articulação simbólica pressupõe. A *imaginação ativa*, por sua vez, é uma técnica da psicoterapia junguiana que significa, grosso modo, uma atividade de articulação e vivência de uma ficção (Cf. HILLMAN, 2010, p. 123-127). Trata-se de algo semelhante à noção de *devaneio poético* de Bachelard: o indivíduo não atua de maneira ativa e nem passiva frente à ficção, mas participa e interage com ela. Deste modo, acreditamos que a *imaginação ativa* (desde que adaptada para o contexto do Design) pode ser um procedimento em potencial para a tradução, interpretação e improvisação através das quais se dá um processo de Design. Por fim, a dinâmica do *Storytelling* (literalmente “contar histórias”) é recorrente nos denominados *RPGs* – jogos de interpretação de personagens, onde os

jogadores improvisam, dentro de um sistema de regras predeterminado, o rumo de uma narrativa colaborativa – e configura, em nosso entendimento, uma espécie de “prática informal” da *imaginação ativa*, só que a nível interpessoal. Sendo assim, a técnica do *Storytelling* – já adaptada para o contexto do Design por Bonnie McDaniel Johnson em seu método da “Informance” (Cf. JOHNSON, 2003) – parece ser outro caminho possível para a improvisação, construção de ficções e “tradução” de experiências simbólicas em produtos de Design.

Acreditamos que há muitos outros métodos e técnicas que poderiam ser relacionados em nossa abordagem, mas os três métodos mencionados já apontam alguns procedimentos que nos interessam: o uso consciente da capacidade imaginativa, a “extração” de recorrências ou correlações simbólicas em determinada situação, o redirecionamento e “abertura” de experiências simbólicas pessoais ao âmbito interpessoal.

Nível 4 | Critérios

O quarto nível da estrutura meta-teórica, “**Mecanismos de Escolha**” (aqui simplificado com o termo “Critérios”), procura descrever o modo pelo qual as escolhas são feitas no decorrer do processo de Design, explicitando os critérios e parâmetros envolvidos nas decisões tomadas pelos designers.

Em nossa abordagem, as escolhas no processo de Design são tomadas a partir de um imperativo capaz de *prolongar*, em âmbito intersubjetivo, uma experiência simbólica particular: a **doação de sentido (ímpeto heroico)**. Vimos anteriormente que esta doação de sentido é um tipo de relação heroica e transcendente entre o indivíduo e uma experiência simbólica – uma auto expressão, um conflito, uma renúncia parcial em proveito de um sentido simbólico compartilhado. Na prática do Design, esta dinâmica da doação de sentido é ainda mais complexa: precisamos identificar qual é a *lógica simbólica* que rege os diversos significados a serem *doados* tanto pelo designer, quanto pelo cliente ou pela empresa envolvida.

Podemos imaginar a seguinte situação: um cliente nos solicita um projeto de uma poltrona que esteja relacionada ao tema *marítimo*, ambientada em algum tipo de embarcação naval e ligada à ideia de oceano. O primeiro critério a ser levado em consideração é a experiência simbólica deste cliente: podemos solicitar a ele algumas imagens, relatos ou mesmo poltronas de referência, isto é, materiais significativos àquela realidade particular. No entanto, não podemos atuar de maneira *passiva* diante deste critério simplesmente reproduzindo ou “misturando” as referências fornecidas – caso contrário, estaremos nos limitando a uma experiência particular que não significa *nada* para outras pessoas. Na atuação em Design Gráfico, tal situação parece ser mais recorrente: certa empresa solicita uma identidade visual bastante *similar* (com variações

mínimas) à identidade de uma empresa concorrente; ou determinado cliente faz questão de que uma fotografia sua (ou de sua filha, esposa, cachorro) seja utilizada na composição de um cartaz ou de um anúncio publicitário. Tais situações apenas indicam uma experiência simbólica particular (a fotografia caseira ou a marca da empresa concorrente) que em si mesma não serve enquanto símbolo coletivo.

Diante disso, devemos nos atentar ao segundo critério a ser considerado: o nosso repertório particular enquanto designers, que nada mais é do que experiências simbólicas que já vivenciamos e que estão relacionadas à experiência do cliente. No entanto, não podemos atuar de forma estritamente *ativa* com este critério, desconsiderando completamente as experiências do cliente e impondo as nossas – algo como “sou designer, sei o que estou fazendo” ou “já entendi o que você precisa, agora deixa que eu faço o resto”. O ponto a ser ressaltado é que tanto o designer quanto o cliente são “co-criadores” de um projeto, o qual deve ser entendido como um novo *modo de olhar* para algo que as pessoas já conhecem (mas que ainda não *vivenciaram* de determinada forma). Trata-se, pois, de um diálogo que, embora se baseie em experiências particulares, direciona-se a outras pessoas (que não o designer e nem o cliente). Disso provém um terceiro critério necessário: as experiências simbólicas das pessoas para as quais o produto de Design é destinado – o grupo de *usuários* ou o *público-alvo potencial*. Assim como nos critérios anteriores, devemos apenas correlacionar tais experiências às nossas e às do cliente, mas sem tratá-las de maneira *passiva* ou *ativa*.

A partir das relações construídas entre as vivências do cliente, do designer e do *público-alvo*, devemos nos ater ao quarto e mais importante critério: a *lógica simbólica* da experiência que se pretende “propagar” em nível intersubjetivo. Não se trata de um simples “denominador comum” entre os critérios anteriores, mas daquilo que atua por detrás do material até então levantado e que dá suporte aos valores, significados e intensidades afetivas que estão em jogo. Esta lógica simbólica é balizada por si mesma, independentemente de experiências particulares – a imagem de um *polvo* cheio de tentáculos, por exemplo, pode agradar o designer e desagradar o cliente, mas talvez o *movimento* destes tentáculos consiga traduzir e propagar a experiência de ambos, constituindo assim um possível *modo de olhar* para uma poltrona através da ideia de oceano.

Por mais difícil que possa ser a identificação desta *lógica simbólica* – os métodos e técnicas apontados no tópico anterior nos auxiliam a localizá-la –, é somente a partir dela que ocorre a *doação de sentido*: encontrar uma *conexão* no meio de um conflito de crenças, atitudes, sentimentos e valores e reconfigurar tal conexão em um *contínuo simbólico* que, por sua vez, não se encerra em um único significado, mas permite experiências e significações diversas.

Em suma, os critérios envolvidos no processo de Design apontam para uma escolha consciente e compartilhada de um sentido simbólico que, a princípio, não está claro. Não se trata de uma simples aceitação das experiências alheias e nem da renúncia de nossas experiências pessoais, mas apenas de uma *doação* específica de um significado compartilhado que se encontra *entre* os sujeitos “co-criadores” e o público-alvo (que

é também co-criador, mas *à posteriori*). Em outras palavras, estamos *traduzindo* a realidade de alguém para a nossa própria realidade, mas nossa realidade também está sendo traduzida, de tal forma que os critérios envolvidos focam-se naquilo que “sobra” deste diálogo, ou seja, naquilo que torna singular determinada experiência e que, ao mesmo tempo, configura um equivalente em potencial a outras realidades.

Nível 3 | Comportamento dos Elementos

O terceiro nível da estrutura meta-teórica, “**Comportamento dos Elementos**”, encarrega-se de descrever o modo pelo qual processos e sistemas funcionam. Sendo assim, este nível se refere às relações existentes entre os elementos contidos nos objetos de Design. Enquanto o nível dos Critérios ainda envolvia o processo de Design, sobretudo o papel do designer neste processo, o nível do Comportamento dos Elementos envolve uma espécie de *sintaxe* (disposição, ordenação) dos objetos que resultam do processo de Design. Em outras palavras, não se trata aqui de como os objetos são feitos, mas sim das estruturas, funções, dinâmicas e coerências internas que os constituem.

Dentro da abordagem aqui proposta, os objetos de Design funcionam como símbolos: uma unidade de significado através da qual o ser humano se relaciona com o mundo e consigo mesmo, isto é, um meio de subjetivação. Deste modo, um produto de Design é “modelado” por nossas predisposições psicológicas (arquétipos) e, ao mesmo tempo, apresenta uma estrutura simbólica particular (um *modo de olhar*) que *modela* nossas relações subjetivas e intersubjetivas. Significa que, grosso modo, um carro ou uma marca atuam como um *filtro* através do qual interagimos com as pessoas e, ao mesmo tempo, correspondem a sentidos preexistentes nas pessoas – a marca de carro *Volvo*, por exemplo, é um signo referente ao gênero masculino (um círculo com uma flecha apontada na diagonal) e pode determinar, por um lado, certos hábitos masculinos de quem dirige tais carros e, por outro, certa predisposição masculina em quem faz tal julgamento. Em todo caso, há uma função simbólica existente *entre* o produto de Design e os sujeitos que interagem com ele, função esta que acaba “ajustando” significados, circunstâncias afetivas, ideias e valores.

Portanto, o comportamento dos produtos de Design não depende unicamente do produto e nem do sujeito, mas na relação entre ambos. É nesta relação que o produto se torna efetivamente um símbolo, isto é, a expressão de uma experiência simbólica. Desta forma, o nível do Comportamento dos Elementos em nossa abordagem se refere precisamente à **dinâmica de significação** existente em nossa relação com os símbolos. No tópico 5.2.2 – *Sincronicidade e sua dinâmica de significação*, vimos que os eventos sincronísticos possuem uma qualidade inerente de significação, como se formassem um conjunto de imagens organizadas para “dizer alguma coisa” – uma identidade visual ou um conjunto de talheres não estão dispostos aleatoriamente, mas carregam consigo

determinado *discurso*. Vimos também que o ponto de vista subjetivo, de quem observa, é imprescindível enquanto *elemento de significação* a este potencial semântico e criativo dos símbolos – o *discurso* dos talheres ou da identidade visual depende de um sujeito que interaja e se “ajuste” à experiência em questão.

Disso decorre que a “função” dos objetos de Design é dizer algo *sobre, para e por* alguém, sendo o *significado* produzido por uma aparente *coincidência* (a “coerência” dos objetos) entre os elementos envolvidos na experiência simbólica – o sujeito e o símbolo. Esta coincidência não é uma simples transposição ou analogia entre imagens e sensações, mas sobretudo uma correspondência afetiva entre *intensidades* e *durações* variadas que formam as “estruturas” dos produtos de Design, ou melhor, das experiências simbólicas que os produtos expressam. Em outras palavras, os objetos de Design estão dispostos, configurados e ordenados de modo a *tornar acessível* uma experiência simbólica e, com isso, serem *moldes* ao – e ao mesmo tempo *modelados* pelo – significado que cada ser humano atribui ao mundo e a si mesmo.

Nível 2 | Elementos

O segundo nível da estrutura meta-teórica, “**Descrição dos objetos**”, envolve as descrições, termos e figuras de linguagem que são utilizados com frequência pelas abordagens teóricas para descrever seus objetos de estudo. Renomeamos este nível para “Elementos” porque, enquanto o nível anterior (Comportamento dos Elementos) relata as relações entre os elementos de um objeto de Design, o presente nível foca-se nos elementos em si. Se o tópico anterior envolve uma espécie de *sintaxe* dos objetos, o nível dos Elementos se refere a um tipo de *morfologia*, que em linguística significa o estudo das “classes” de palavras.

Seguindo este raciocínio, se a *sintaxe* dos objetos de Design foi definida por “dinâmica de significação”, os elementos que compõem tal dinâmica são os **significados e sentidos** simbólicos. Cabe então questionarmos: a ideia de *sentido* e *significado* é objetiva ou subjetiva? Por um lado, o sentido só pode ser apreendido por um sujeito. Por outro lado, o sujeito não é o único elemento de significação, pois o significado depende da autonomia das imagens. Ou seja, não existe nenhum sentido simbólico inteiramente objetivo – isto é, independente do ser humano –, assim como não existe nenhum inteiramente subjetivo – isto é, que não faça referência a um plano próprio da imagem, a certa autonomia. Há sempre uma ação subjetiva envolvida na significação. Disso podemos concluir que o sentido simbólico não se refere exatamente a uma “coisa em si”, mas antes a um **modo de olhar** para as coisas.

O *modo como olhamos* um vaso, por exemplo, é mais significativo do que saber como este vaso foi feito. Os objetos de Design não passam de um ponto de intersecção de olhares e experiências, donde decorre que os objetos sempre *dizem algo* sobre

as pessoas. Os objetos precisam sempre do olhar de alguém, de um sujeito que os testemunhe e que lhes dê sentido. Entre o sujeito e o objeto há, portanto, uma mediação intercambiável, uma circunstância, uma troca recíproca de significados. Esta circunstância simbólica, sentido, significado ou *modo de olhar* constitui o elemento-chave para a concepção do Design enquanto Articulação Simbólica.

Nível 1 | Percepção

O primeiro nível da estrutura meta-teórica, “**Percepção direta de realidades**”, se refere ao modo como um conjunto de teorias descreve a interação que o homem compactua com o mundo. Simplificado com o termo “Percepção”, este nível trata de como as coisas são observadas, como os fenômenos são entendidos e, em suma, como se dá a percepção humana.

Devemos partir do pressuposto de que a imaginação não é entendida como uma *falsa reprodução* da realidade percebida e, por conseguinte, a imagem não é um tipo de rastro ou vestígio deixado pela percepção. A imagem em si é *real*. Antes de percebermos o mundo, já estamos lidando com imagens, de modo que a percepção deriva da imaginação e não o contrário. Não há uma causa para a imagem – ela não representa coisa alguma, não tem referente além de si mesma –, há somente repercussão. Seguindo este raciocínio, Hillman (1995, p. 28) afirma que uma imagem não é aquilo que se vê, mas “a maneira como se vê”.

O que existe não é apenas aquilo que vemos, mas principalmente aquilo que individualmente sentimos quando vemos, ou seja, nossa **vivência afetiva**. Trata-se de uma “dimensão simbólica” pautada pelas diversas *maneiras como vemos* as imagens, pelas formas de correspondências afetivas entre o sujeito e a imagem. Desta dimensão simbólica surgem **experiências, circunstâncias e situações** que fazem o mundo e a nós mesmos serem percebidos como *reais e existentes*.

Dito de outra forma, a interação que o homem compactua com o mundo tem sua primeira expressão nas imagens e nos símbolos, depois na lógica propriamente empírica. Sendo assim, a experiência simbólica é mais imediata e criadora, uma vez que tal experiência não é um objeto, um conceito ou uma ideia, mas um modo de significação, uma forma. Em decorrência disso, não podemos perceber um produto de Design pelo conteúdo de sua mensagem, mas pela maneira como se *profere* este produto. Noutras palavras, não podemos entender os objetos de Design em termos de, por exemplo, *signal* e *significado* (que, recorrentes em análises semióticas, configuram o mecanismo fundamental da linguagem), mas sim em termos de experiência afetiva e *intersubjetiva*.

6.1.1 | Síntese Paradigmática

Convém pontuarmos as questões mais preponderantes nos níveis descritos até então a fim de resumirmos o paradigma que pretendemos apresentar neste trabalho, o *Design como Articulação Simbólica*. Em primeiro lugar, aquilo que designamos por “realidade” é resultado de uma experiência subjetiva, isto é, uma circunstância afetiva e individual. Esta “realidade”, portanto, pode ser vivenciada e compreendida somente dentro de uma esfera subjetiva. Podemos identificar, com isso, uma forte inclinação fenomenológica de nossa abordagem: a investigação filosófica da realidade não é, em última análise, outra coisa a não ser uma investigação das interações humanas e das redes de significado subsequentes.

Mas quando “traduzimos” nossa realidade para outras pessoas, nossa realidade adquire novos significados, assim como a realidade das outras pessoas. E nesta troca interpessoal, estamos criando, ampliando e propagando diferentes realidades. Sendo assim, o estudo da experiência e da dinâmica simbólicas equivale, de acordo com o ponto de vista aqui adotado, ao estudo da própria realidade, ou melhor, das realidades. A noção de *mediações simbólicas* não é a única perspectiva epistemológica possível, mas tem a vantagem de ser mais direta. Necessariamente ela se restringe ao campo das interações humanas e, a partir dela, o Design é entendido como uma forma de tradução e ultrapassagem dos limites entre realidades.

O designer é um articulador de realidades. Traduzir, interpretar e improvisar realidades é o que fazemos enquanto designers. Em outras palavras, todo projeto de Design representa a criação de uma *ficção*, que depois será vivenciada e *preenchida* de significado por outras pessoas, cada qual em sua realidade particular. Para tanto, nossas experiências simbólicas devem ser ao mesmo tempo subestimadas e excessivamente valorizadas – para traduzir nossa realidade particular à esfera intersubjetiva, devemos intencionalmente *doar* um sentido vivenciado particularmente, mas nos preocupando em manter este sentido “em aberto” para outras possíveis vivências e significações. Por consequência, o produto de Design é um *símbolo*, isto é, uma unidade de experiência simbólica e intersubjetiva.

O Design então é uma espécie de “contrarregra” das experiências simbólicas coletivas: sua função é *envolver* e *encantar* as pessoas sem transparecer a menor intenção disso, de tal forma que a ficção articulada se torne uma experiência inevitável e ávida de sentido – um *símbolo* propriamente dito.

Partindo do pressuposto de que há tantas realidades possíveis quantas ficções que contém realidades particulares, atuamos como “coautores” da realidade, participando indiretamente das diversas experiências que estão sendo vivenciadas ao nosso redor, remodelando-as e ampliando-as.

6.2 | Comparação de Paradigmas

Um paradigma é um conjunto de ideias com certa estrutura e coerência interna. O paradigma que estamos apresentando no presente trabalho inclui, entre outras coisas, ideias sobre o “fazer Design”. Contudo, não se trata de uma teoria fechada em si mesma, nem de uma metodologia exclusiva, já que o paradigma orienta também a interpretação de fatos e circunstâncias que vão além de seu objeto de estudo. O paradigma, portanto, mesmo sendo formado por teorias, vai além delas e constitui uma “visão de mundo”. A questão é que, dentro de um paradigma, determinados aspectos são mais importantes do que outros.

Por exemplo, formas mais “tradicionais” de se fazer Design – projetar soluções específicas para problemas específicos – também podem ser *interpretadas como* uma Articulação Simbólica, mas então essas formas-de-fazer aparecem como *ficções dramáticas*, isto é, um *modus operandi* em que o sentido fica pontuado de forma fechada. Porém, dada a questão de que o sentido nunca acaba, mas vai sendo progressivamente (e indefinitivamente) aberto e ampliado, o paradigma da Articulação Simbólica privilegia como modo-de-fazer a *ficção trágica*. Ou seja, se o funcionalismo é uma *ficção dramática*, a Articulação Simbólica é uma *ficção trágica*. O designer funcionalista dedica-se a encontrar uma função ou utilidade definitiva, e quando ele a encontra, a busca acaba. O designer como articulador simbólico dedica-se a encontrar um sentido ou significado que, na verdade, não pode ser “encontrado”, mas apenas *expandido pela própria busca*. Deste modo, procuramos não simplesmente contrariar aquela visão *tradicional* do Design, mas sim defender uma ideia que julgamos pertinente e enriquecedora a qualquer tipo de visão ou postura. O que fizemos, pois, foi apenas mostrar como o paradigma da Articulação Simbólica *reinterpreta* a ação de se fazer Design. Ainda não explicitamos, contudo, o que torna *singular* nossa reinterpretação.

Para tanto, uma vez descrito cada nível da estrutura meta-teórica, pretendemos neste tópico contrastar e comparar o paradigma apresentado àquele da tradição modernista-pragmatista que, como vimos na segunda parte deste trabalho, é predominante no campo do Design. Acreditamos que esta comparação de paradigmas auxilia na compreensão do paradigma desenvolvido na medida em que, por um lado, identifica suas singularidades paradigmáticas e, por outro, permite um campo de visão mais panorâmico. Nosso intuito com isso, portanto, limita-se a uma explicação complementar de nosso paradigma, sem sobreposições decorrentes da comparação.

Deste modo, não se trata de um novo levantamento de dados. O paradigma correspondente à tradição modernista-pragmatista do Design – intitulado como “Design Funcionalista” e que será comparado ao “Design como Articulação Simbólica” – nada mais é do que uma abstração baseada em certa recorrência já constatada de ideias. Noutras palavras, é apenas um *estereótipo*. Estamos cientes de que, na prática (no campo profissional e no âmbito acadêmico), o que acontece são apropriações e aglutinações de ideias incorporadas em diferentes contextos e circunstâncias, e não uma catalogação de

paradigmas isolados. Percebemos, entretanto, que o *contraste de estereótipos* traz à tona determinadas questões que acabam sendo negligenciadas naquela mesma apropriação de ideias – por exemplo, a utilização de um mesmo termo significando coisas distintas em diferentes contextos.

O fato é que cada um dos possíveis paradigmas existentes no Design deve ser entendido como um “filtro” diferente que *revela e esconde* aspectos diversos da ação de se fazer Design. Não faz sentido, portanto, explicitarmos o que o paradigma da Articulação Simbólica *tem a dizer* sobre os demais paradigmas. Em parte, porque o objetivo deste trabalho não é isolar os paradigmas entre si, de modo a privilegiar comparativamente esta ou aquela visão de mundo, teoria, procedimento, critério etc. Em parte, e principalmente, porque o paradigma da Articulação Simbólica é uma proposta que, acreditamos, pode revelar muitos “lados” do Design ainda inexplorados e que nos fazem uma enorme *falta*. E justamente por ocasião desta *falta*, não podemos precisar a localização de nosso paradigma com relação aos demais, podemos apenas apresentá-lo como um território fértil a ser aberto e expandido.

6.2.1 | Estrutura Meta-Teórica como instrumento de comparação

Antes da comparação em si, precisamos definir o *instrumento de comparação*. Ao propor a Estrutura Meta-Teórica da Filosofia do Design, o objetivo de Love (2000) era não apenas estabelecer uma taxonomia objetiva e universal das formas de conhecimento sobre Design, mas também desenvolver um modelo de análises críticas em Design, um modelo de *comparação*. De acordo com o autor, nesta comparação o conteúdo das teorias analisadas importa menos que suas propriedades estruturais. Não significa abandonar esse conteúdo, mas sim colocá-lo *em perspectiva*. Esta função específica da Estrutura Meta-Teórica nos parece muito mais útil do que a função geral de organizar um corpo teórico unificado ao Design. A proposta de Love, portanto, é mais útil como *ferramenta* de medida, de análise, de investigação, de inquirição, de comparação, do que como *modelo teórico*.

Maiores considerações sobre a proposta de Love serão feitas no tópico 6.3 – *Filosofia do Design*, mas o que nos interessa por enquanto é ressaltar que, ao colocar os conceitos-chave *em perspectiva*, a estrutura meta-teórica nos permite enxergar a forma como esses conceitos *se encaixam* dentro do paradigma ao qual pertencem. Dito de outra forma, além de revelar componentes dos paradigmas que não são explícitos e nem objetivamente percebidos, a taxonomia meta-teórica nos fornece uma visão mais dinâmica do pensamento de Design na medida em que nos permite identificar conexões entre conceitos de modo mais sistemático. Ainda assim, pensando estritamente no *uso* da estrutura meta-teórica enquanto *ferramenta*, sua configuração ainda nos parece confusa, sendo pertinentes alguns *ajustes*.

Um dos ajustes, conforme já o fizemos na proposição de nosso paradigma, refere-se ao extenso nome de cada nível meta-teórico. Por exemplo, ao invés de “Epistemologia da Teoria do Design e da Teoria dos Objetos”, assumimos simplesmente “Epistemologia”. Pois para facilitarmos o *uso* da estrutura, decidimos encará-la simplesmente como uma *ferramenta de medida*. Isso implica simplificar cada um dos níveis meta-teóricos (tanto no título quanto na descrição) de forma que componham uma relação “em escala” entre níveis superiores e inferiores, evitando assim diferentes “precisões” de medida. Isso sugere a existência de um *eixo*. Embora Love descreva um eixo de *abstração*, partindo do nível mais concreto ao mais abstrato, podemos estabelecer uma analogia com o mecanismo do *diafragma* em câmeras fotográficas (responsável pelo ajuste de *foco* da fotografia): partindo do nível de preocupações mais específicas (foco mais fechado) para o nível de preocupações mais gerais (foco mais aberto).

Deste modo, aquela confusão observada entre os níveis da Ontologia e da Percepção (que parecem *se tocar*) torna-se menos problemática: Ontologia é uma preocupação *geral* e Percepção é uma preocupação *específica*. Considerando apenas o funcionamento dos paradigmas e não seu conteúdo, os níveis mais gerais (foco mais aberto) colocam o paradigma na condição do “depende de”, ao passo que os níveis mais específicos (foco mais fechado) nos apresentam o paradigma em termos de “sob o pressuposto de que” – por exemplo, o nível 4 (Critérios) *depende daquilo* que consta no nível 3 (Comportamento dos Elementos), mas só pode ser entendido *sob os pressupostos* descritos no nível 5 (Métodos e Técnicas).

Neste sentido, parece que a divisão da estrutura em dez níveis, conquanto útil, é totalmente arbitrária, sendo que divisões alternativas — pensadas como diferentes níveis de precisão na medição meta-teórica — podem ser igualmente úteis de acordo com o contexto. Por essas razões, pretendemos propor algumas modificações na Estrutura Meta-Teórica de Love (conforme demonstramos na Fig. 27) com o intuito de torná-la mais esquemática, mais mnemônica (fácil de memorizar), mais simétrica e, por isso, mais aplicável.



Fig. 27: Estrutura Meta-Teórica da Filosofia do Design como instrumento de comparação.
Fonte: Elaborado pelo autor a partir de Love (2000, p. 305).

Dividimos o modelo meta-teórico em quatro colunas verticais: os dez níveis originais (terceira coluna da esquerda para a direita) e outras três divisões alternativas. A primeira coluna da esquerda classifica o paradigma analisado em dois grandes níveis: **Geral** e **Específico**. Esta primeira diferenciação nos orienta pelo eixo "depende de" - "sob o pressuposto de que", enquadrando os cinco primeiros níveis meta-teóricos (da Percepção ao Método) no domínio de preocupações específicas e os cinco últimos níveis (da Estrutura à Ontologia) no domínio de preocupações gerais. Assim analisados, o conjunto de todos os níveis esboça uma "visão de mundo", o que é útil para delinearmos um panorama geral dos valores e interesses que se sobressaem em determinado paradigma.

A segunda coluna da esquerda para a direita refere-se às três categorias meta-teóricas estabelecidas originalmente por Love (2000): **Objeto**, **Processo** e **Filosofia**. Julgamos oportuno acrescentar uma quarta categoria que "junte as pontas" dos níveis meta-teóricos (Percepção e Ontologia): **Fenômeno**, envolvendo conceitos sobre a interação que o homem compactua com o mundo. A terceira coluna vertical, destacada sobre as demais, é formada pelos dez níveis meta-teóricos apresentados originalmente por Love, mas com os nomes simplificados. Por fim, a coluna vertical da direita representa uma terceira divisão possível que, assim como as demais, pode ser útil dependendo do

contexto de análise. A categoria “**O Mundo**” abrange considerações ontológicas diversas e, portanto, independe do campo do Design. A segunda categoria, **Tipologia**, refere-se aos termos descritivos e formas de classificação do “Mundo” de maneira direcionada ao campo do Design. A categoria da **Metodologia** é precisamente a *realidade do Design*, isto é, o território estrito a concepções sobre *o que é e como se faz* Design. A categoria da **Ideologia**, por sua vez, delimita as abstrações teóricas e discursivas provenientes da *realidade* do Design e direcionadas ao domínio ontológico do “Mundo” (ou provenientes do “Mundo” e direcionadas ao Design, dependendo do ponto de vista).

Deste modo, estabelecemos quatro formas meta-teóricas de decomposição e comparação de paradigmas. Cada uma das quatro colunas (divisões possíveis) possui diferentes ênfases de análise e escalas de medida. As diferentes zonas ordenadas nas colunas, pois, são tentativas de representar as diversas *camadas* de um paradigma. Devemos ressaltar que, em seu conjunto, o gráfico não representa a tentativa de se retratar ou perfilar fielmente um paradigma, mas constitui meramente um possível instrumento de comparação de paradigmas através de decomposições arbitrárias.

6.2.2 | O paradigma do Design Funcionalista

“Design Funcionalista” é o nome que atribuímos ao paradigma a ser comparado com o “Design como Articulação Simbólica”. Quando nos referimos a um *funcionalismo*, não estamos sendo detalhistas e nos confinando a uma escola ou autor específico, mas a uma ideia geral de funcionalismo. Como já adiantamos, é um *estereótipo*. Design Funcionalista não é, portanto, uma doutrina formalizada ou uma espécie de *clube*, com sua própria jurisdição e sócios identificados com *carteirinhas*. Por outro lado, mesmo que não exista um único designer que corresponda exatamente à descrição feita em nossa estereotipização, ou mesmo que a história e a tradição do funcionalismo sejam mais complexas do que isso, trata-se de uma *tendência* claramente reconhecível no cotidiano dos designers e da pesquisa em Design.

Em nossa revisão de literatura, vimos que o discurso moderno e europeu acerca de um “design industrial” – isto é, a noção de Design como uma atividade indissociável de uma cultura industrial – repercutiu diretamente nas pesquisas em Design por meio do imperativo “a forma segue a função”. O professor Carlos Zibel Costa resume esta passagem histórica:

...assistiu-se, desde o início do modernismo, ao embate de conceitos, bem ilustrado pelas máximas do design funcionalista, dominante em boa parte do século passado: *form follows function* [forma segue a função], conforme Louis Sullivan, e *less is more* [menos é mais], conforme Mies Van der Rohe, que, sínteses do modernismo dominante, tornam-se também a essência de um *estilo*, que aliás, era tudo o que os modernistas queriam evitar (COSTA, 2010, p. 186).

No Brasil, o ensino de Design em nível superior iniciou-se na década de 1960 com a fundação da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI). Só pelo nome desta escola já podemos reconhecer que a noção que temos de “Desenho Industrial” acabou sendo *importada* e não propriamente desenvolvida com o sentido de “indústria”, como ocorreu em tantas partes do mundo com as revoluções industriais. Lembremos que a industrialização no Brasil veio tardia, somente com Getúlio Vargas ainda na primeira metade do século XX. Alexandre Wollner (*in* STOLARSKI, 2005), descendente direto da tradicional Escola de Ulm e considerado um dos principais designers brasileiros, chega a afirmar que não existe Design brasileiro porque, dentre outros motivos, ainda não há uma cultura industrial no Brasil. Podemos reconhecer, portanto, que nossa herança europeia (que é, em nosso entendimento, *descontextualizada*) estabeleceu um pensamento funcionalista que ainda perdura no Design brasileiro. Uma grande parte do que se escreve e se pratica no Design (brasileiro e de outros países) está embasado em funcionalismo. Parece-nos, pois, que a presença do pensamento funcionalista é significativa em nosso campo. Interessa-nos questionar se, além de *comum* (no sentido de ter uma ampla e numerosa presença teórica), o funcionalismo é ainda importante ao Design – o funcionalismo corresponde à realidade dos designers? Produz os resultados esperados? Facilita e aperfeiçoa o fazer Design?

Não é difícil notar que os enunciados funcionalistas são formulados “objetivamente”, isto é, sem referência a tradições ou paradigmas, ainda que só sejam compreendidos dentro de uma tradição e de um contexto específicos. Fala-se “a forma segue a função” ao invés de “*queremos* que a forma siga a função”. Isso porque tal enunciado, proferido de modo objetivo, pressupõe que há sempre uma necessidade a ser sanada, uma ordem a ser seguida, um caminho único a ser trilhado. Simplificando a questão um tanto, trata-se de uma postura *idealista* na medida em que sua validade é considerada independente de contextos e tradições, moldando as práticas de acordo com suas exigências. Deseja-se não apenas “agir racionalmente”, mas também que estas ações racionais tenham resultados *úteis* no “mundo real”. O que acontece com frequência, contudo, é que agir racionalmente no sentido funcionalista não produz os resultados esperados em qualquer situação e contexto.

Por outro lado, a existência de várias escolas que acreditam fazer oposição a este “funcionalismo idealista” demonstra que, ao menos no plano prático (no cotidiano profissional), algumas pessoas não acreditam que o funcionalismo é capaz de resolver todos os problemas. Ao invés de agirem racionalmente (de forma idealista), estas pessoas acreditam que os enunciados teórico-metodológicos recebem da prática tanto seu conteúdo quanto sua validade. Trata-se de uma versão mais *pragmática* do funcionalismo: princípios são formulados a partir de uma prática popular e bem-sucedida. Entretanto, qualquer prática pode deteriorar-se, deixando de ser *útil*, ou talvez seja popular e útil somente num contexto muito específico. O fato é que embasar padrões estritamente em uma prática pode *perpetuar* as deficiências dessa prática, deixando as coisas “como sempre foram”.

O lado idealista do funcionalismo, retomando o que Hessen (2003) nos esclarece no item 1.3 deste trabalho (sobre as localizações epistemológicas), pode ser entendido como uma versão ingênua e dogmática do funcionalismo. Partindo do pressuposto de que a racionalidade, a razão, a justiça e os valores em geral são *universais* – ou seja, independentes de contextos e circunstâncias, e dando origem a regras e padrões igualmente universais –, acredita-se que é racional e apropriado fazer certas coisas, *aconteça o que acontecer*: desprezar mudanças e objeções arriscadas, evitar hipóteses *ad hoc* (de refutação), eliminar inconsistências etc.

O lado mais pragmático do funcionalismo, por sua vez, pode ser entendido como uma versão mais *sofisticada* da anterior, embora permaneça fundamentalmente igual. A racionalidade não é tida como universal, mas ela é substituída por enunciados condicionais que, por sua vez, são universais. Estes funcionalistas pragmáticos, seguindo a premissa de que “depende do contexto”, pretendem-se *relativistas*, mas não conseguem sê-lo. Formulam certas “metodologias” que adotam o “tudo vale” como um de seus princípios básicos, substituindo assim regras e padrões universais por regras mais *flexíveis*, mas ainda implicitamente universais, tais como *contra-indução* e *conjectura-análise*.

A questão que queremos destacar é: o funcionalismo (e o pragmatismo que lhe é subjacente) se infiltra, assim, *insidiosamente* até em teorias que se pretendem anti-funcionalistas. O funcionalismo pode ser dogmático, com regras enunciadas como princípios finais e imutáveis, mas também pode ser crítico, admitindo a possibilidade de mudança e, no entanto, permanecendo restrito a um domínio abstrato de padrões, regras e lógicas. É difícil distinguir precisamente uma ideia funcionalista de uma não-funcionalista – em última análise, a própria iniciativa da *Filosofia do Design*, tal como foi proposta por Love e autores relacionados, pretende substituir um conjunto de regras universais por outro conjunto dessa mesma natureza.

De uma maneira ou outra, a visão de mundo do funcionalismo teve e continua tendo um impacto maior e mais profundo do que uma simples proposição de ideias. Suas classificações e valorações acabam sendo refletidas mesmo em discursos que querem opor-se ao funcionalismo. Em detrimento disso, procuraremos demonstrar nos tópicos seguintes que nossa proposta da Articulação simbólica não incide numa mudança de padrões, mas pretende reconsiderar os padrões a todo instante, colocando-os *em perspectiva* de modo circunstancial, movente e heurístico.

6.2.3 | Design Funcionalista X Design como Articulação Simbólica

Nossa comparação entre paradigmas partirá das categorias mais amplas, referentes às preocupações gerais e específicas, passando pelas categorias da segunda coluna (Fenômeno, Objeto, Processo e Filosofia) e chegando aos dez níveis meta-teóricos. Optamos por não utilizar as categorias da direita (“O mundo”, Tipologia, Metodologia e Ideologia) porque elas constituem apenas uma divisão alternativa que, neste caso,

serve somente para localizar e estabelecer relações entre os níveis meta-teóricos. Além disso, elaboramos um texto complementar, incluído ao final deste documento (*Apêndice 3: Ressignificações no paradigma da Articulação Simbólica*), no intuito de facilitar a compreensão de nossa abordagem através de uma *desambiguação terminológica* – em específico, com relação aos termos “símbolo” e “imaginação” –, evitando assim confusões semânticas em contextos distintos.

O paradigma da Articulação Simbólica está representado pela Fig. 28 e o paradigma do Funcionalismo está representado na Fig. 29.

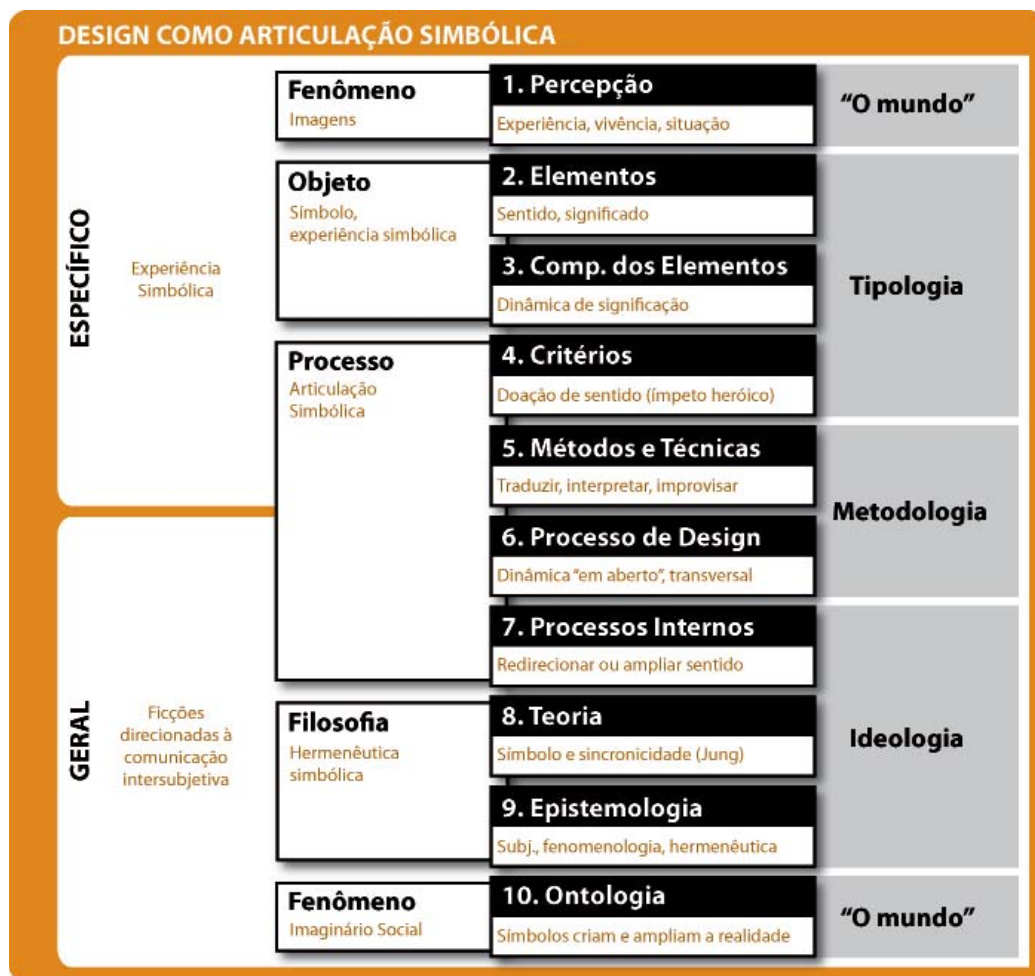


Fig. 28: Paradigma do Design como Articulação Simbólica.

Fonte: Elaborado pelo autor.

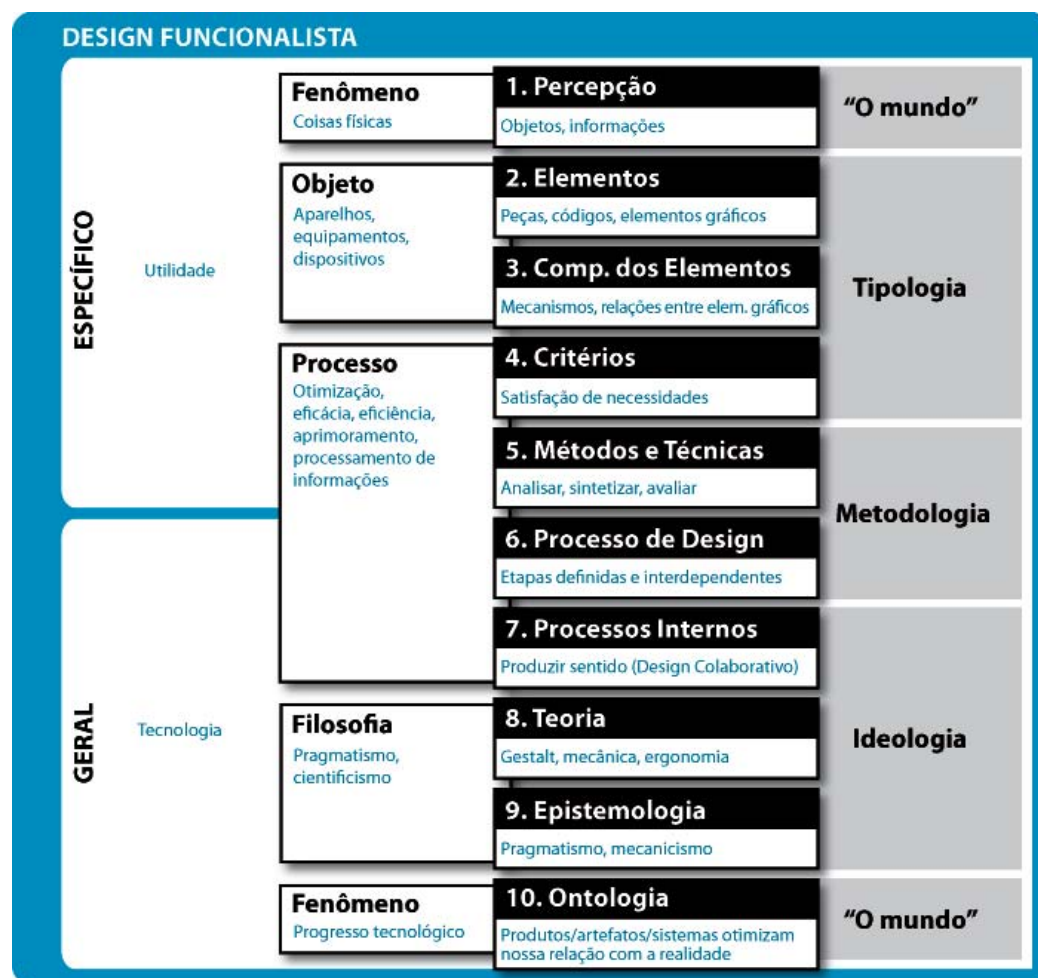


Fig. 29: Paradigma do Design Funcionalista.

Fonte: Elaborado pelo autor.

A preocupação específica do Design Funcionalista é a **utilidade**. O imperativo da “forma segue a função” ilustra isso: as coisas possuem uma função predeterminada e o Design deve submeter-se a tal função, projetando assim objetos úteis. A preocupação específica da Articulação Simbólica, por sua vez, é a **experiência simbólica**. Um projeto de Design, neste sentido, deve proporcionar uma experiência significativa às pessoas. Esta preocupação subordina-se ao pressuposto geral de que o Design trabalha em âmbito interpessoal, articulando **ficções direcionadas à comunicação intersubjetiva**. O ponto de vista funcionalista, por outro lado, segue uma preocupação geral ligada à **tecnologia**: o Design trabalha em prol do avanço tecnológico da sociedade, produzindo processos, materiais e ferramentas que sejam úteis para este avanço.

Disso podemos analisar o modo pelo qual os paradigmas se relacionam com o mundo, encaminhando nossa comparação à categoria do Fenômeno. O Design Funcionalista *enxerga* o mundo como sendo, em nível macro, um contínuo **progresso tecnológico**, o qual é constituído, em nível micro, por **coisas físicas** ou materiais. Já sob a perspectiva da Articulação Simbólica, o “mundo” é constituído fundamentalmente por **imagens** que, em conjunto, constituem um **imaginário social**. Então, a categoria do “Objeto”, no paradigma funcionalista, inclui **aparelhos, equipamentos e dispositivos**, ao passo que, no paradigma da Articulação Simbólica, um objeto de Design é entendido

como **símbolo** ou **experiência simbólica**.

Seguindo este último ponto de vista, “Processo” de Design configura uma **articulação simbólica** e, portanto, objetiva uma tradução ou significação de experiências. Sob a ótica funcionalista, entretanto, o direcionamento deste processo envolve objetivos de **otimização, eficácia, eficiência, aprimoramento, processamento de informações** etc. Fundamentando este processo, ou por ele fundamentada, a Filosofia funcionalista pode ser designada por **pragmatismo** ou **cientificismo** (doutrina que toma a *racionalidade* como base e considera os conhecimentos científicos como sendo os únicos “verdadeiros”). O paradigma da Articulação Simbólica, por sua vez, adota como “Filosofia” a denominada **hermenêutica simbólica**, que grosso modo é o estudo da interpretação (recepção e atribuição de sentido) de símbolos. Uma vez definidas tais categorias, podemos agora comparar pontualmente os níveis meta-teóricos:

- **1. Percepção:** o paradigma do Design Funcionalista encara os fenômenos como sendo **objetos** ou **informações**. Para o paradigma da Articulação Simbólica, um fenômeno é entendido como **experiência, vivência** ou **situação**.
- **2. Elementos:** as “partes” que constituem os objetos e informações da concepção funcionalista são descritas como **peças, códigos** ou **elementos gráficos**. As experiências e situações simbólicas, por sua vez, são constituídas de **sentido e significado**.
- **3. Comportamento dos Elementos:** os elementos descritos pelo viés funcionalista interagem por meio de **mecanismos** ou **relações entre elementos gráficos**. No caso das situações simbólicas, os elementos seguem uma **dinâmica de significação**.
- **4. Critérios:** as decisões tomadas por designers funcionalistas seguem o critério de **satisfação de necessidades**. As escolhas no processo da Articulação Simbólica são tomadas a partir da **doação de sentido (ímpeto heroico)**, um imperativo que visa prolongar, em âmbito intersubjetivo, uma experiência simbólica.
- **5. Métodos e Técnicas:** as etapas metodológicas do processo funcionalista de Design seguem os comandos de **analisar, sintetizar** e **avaliar**. Os procedimentos da Articulação Simbólica seguem o caminho de **traduzir, interpretar** e **improvisar**.
- **6. Processo de Design:** o processo funcionalista de Design é estruturado por meio de **etapas definidas e interdependentes**. O processo da Articulação Simbólica não tem uma estrutura definida, mas segue uma **dinâmica “em aberto”** que, de modo **transversal**, busca ela própria inserir-se e expandir-se em âmbito intersubjetivo.
- **7. Processos Internos:** teorias sobre o comportamento “interno” de designers funcionalistas, como aquelas que compõem a disciplina de **Design Colaborativo**, estudam a tentativa de **produzir sentido**. No caso da Articulação Simbólica, as

teorias focam-se na ação de **redirecionar** ou **ampliar sentido**, compondo um estudo sobre a **inter-subjetivação**.

- **8. Teoria:** dentre as teorias gerais que fundamentam o Design Funcionalista, destacam-se o estudo da **Gestalt**, da **mecânica** e da **ergonomia**. Dentre as teorias que fundamentam o Design como Articulação Simbólica, destacamos a teoria junguiana sobre **símbolo** e **sincronicidade**.
- **9. Epistemologia:** O ponto de vista epistemológico predominante no Design Funcionalista é o **pragmatismo** e o **mecanicismo** (postura determinista segundo a qual todos os fenômenos se explicam *pela* ou *em analogia à* causalidade mecânica). O posicionamento epistemológico da Articulação Simbólica provém do **subjetivismo**, da **fenomenologia** e da **hermenêutica**, compreendendo que o conhecimento é adquirido e construído por **mediações simbólicas**.
- **10. Ontologia:** os valores e pressupostos filosóficos do Design Funcionalista seguem o enunciado de que **produtos/artefatos/sistemas otimizam nossa relação com a realidade**. Os valores e pressupostos filosóficos da Articulação Simbólica estão calcados na ideia de que **símbolos criam e ampliam a realidade**.

Prosseguindo com nossa comparação, devemos analisar as interações entre os paradigmas e explicitar nosso posicionamento decorrente dessa análise. Em primeiro lugar, enquanto o paradigma funcionalista atua “de fora para dentro”, localizando uma variável e otimizando-a até onde for possível, o paradigma da Articulação Simbólica atua “de dentro para fora”, localizando uma experiência e ampliando-a até onde for possível. O primeiro tenta chegar a uma síntese ou solução, ao passo que o segundo tenta manter um diálogo heurístico “em aberto” – não apenas respondendo a esta ou aquela questão, mas também provocando novas questões e respostas.

Por conseguinte, a ideia do funcionalismo representa, sob a perspectiva da Articulação Simbólica, uma *ficção dramática*, isto é, uma maneira de lidar com “o mundo” atribuindo-lhe uma *finalidade*. O “Design Funcionalista”, portanto, é apenas uma (dentre outras) *ficção* possível. Seguindo este mesmo raciocínio, porém, o “Design como Articulação Simbólica” também é uma *ficção*. A diferença é que a primeira *ficção* parece não se reconhecer enquanto tal, ao passo que a segunda, além de reconhecer-se ficcional, tenta manter-se aberta a novas “versões”.

Em uma análise preliminar, os níveis 5 e 6 (referentes aos aspectos metodológicos) são os que mais contrastam os paradigmas comparados: um possui procedimentos e etapas definidos e o outro segue uma dinâmica do “improviso”. Entretanto, parece-nos que tal distância metodológica decorre fundamentalmente do nível 4 (dos critérios e parâmetros de decisões), a partir do qual a concepção de “processo de Design” é modelada. Vimos que o critério funcionalista é a satisfação de necessidades e o critério da Articulação Simbólica é a doação de sentido (ímpeto heroico). No fundo, a diferença é que o Design Funcionalista não existe sem a variável do *objetivo*, *meta* ou *finalidade*, enquanto que a Articulação Simbólica não requer uma ideia de “objetivo”.

A variável do “objetivo” corresponde àquilo que é *bom*, *racional* e *certo* de se fazer em determinada situação, o que acaba sendo abstraído na forma de leis, regras e padrões. Mas o designer enquanto articulador simbólico não precisa saber de antemão o que é *bom* e *certo* de se fazer – ele considera que nem há como saber isso. Esta ausência de valores categóricos e absolutos não significa falta de critérios, algo como “então vale tudo”. Muito pelo contrário: sem a orientação de leis objetivas, a responsabilidade individual do designer se torna muito maior na medida em que exige dele grande compromisso e sinceridade consigo mesmo, o que remonta precisamente o *ímpeto heroico* da doação de sentido. Somando-se a isso, a inexistência de uma *finalidade* – o processo de Design é uma *ficção trágica* e, portanto, simplesmente não tem fim – não anula a existência de um *propósito*. Sob o ponto de vista simbólico, o propósito de um projeto de Design não é atingir um objetivo ou cumprir uma meta, mas sim decidir subjetiva e criativamente um caminho possível que dialogue com determinada situação. Ao invés de “objetivo”, a Articulação Simbólica define-se pelo diálogo. Não há um caminho certo a este diálogo e, inversamente, não há diálogo por meio de caminhos que se pretendem “certos”, por meio de “objetivos”.

Se assumirmos o Design como uma forma de pensamento, convém lembrarmos que, de acordo com Deleuze e Guattari (2004), o pensamento é *criação* e não uma busca pela verdade ou utilidade. Esta criação é feita de escolhas e, portanto, de um julgamento de valores. No paradigma funcionalista, este julgamento de valores orienta-se pela variável do “objetivo”, enquanto que, para a Articulação Simbólica, o propósito deste julgamento é fazer nos livrar deste mesmo julgamento. É justamente em torno desta premissa que se delimita nosso posicionamento geral: sendo uma variável de si mesmo, o julgamento de valores se torna um imperativo heurístico que oferece *movimento* ao pensamento. E quando a potência de pensar experimenta a si própria, os critérios e parâmetros recebem novas verdades e utilidades, redistribuindo-se e recortando-se de outro modo, fora dos enquadramentos que lhes são ordinariamente impostos por padrões e categorias meramente genéricas.

No entanto, não consideramos o foco funcionalista no “objetivo” como sendo um *erro*, um vício a ser combatido ou um defeito a ser consertado. É apenas uma *postura* bastante coerente dentro do paradigma que a contextualiza. Especificamente, trata-se de uma postura *idealista* na medida em que pressupõe a existência de uma “essência” universal por detrás de todas as coisas: a *função*. Por isso o funcionalismo entende que o significado das coisas é sempre um dado objetivo, um valor desvendável ou calculável. Consequentemente, o funcionalismo evita ambiguidades. Do ponto de vista da Articulação Simbólica, esta “inambiguidade” do funcionalismo parece um esforço injustificado que culmina em um empobrecimento de sentido.

Não significa que o funcionalismo ignore ou desqualifique fatores como a subjetividade ou a sensibilidade. Mas a busca de uma “essência” universal determina um modo específico de lidar com a subjetividade – por um lado, tornando-a explícita, por outro, limitando-a. Em decorrência disso, o Design Funcionalista estabelece papéis

bem definidos e delimitados entre clientes, designers e usuários. O designer como articulador simbólico, por sua vez, deseja que todas essas pessoas tenham experiências simbólicas que se traduzam e se misturem entre si. Por isso a Articulação Simbólica valoriza hibridizações, ultrapassagens e certa plasticidade no *fazer* e no *pensar* Design. O funcionalismo, por outro lado, não pode admitir hibridizações demais porque, mesmo quando essas hibridizações não interferem no objetivo, elas diminuem sua ênfase, diluindo a “essência” objetiva e até escondendo-a.

A impressão (sobretudo de um *olhar de fora*) de que o funcionalismo atua como uma legislação arbitrária, ou até mesmo como uma imposição injustificada de regras, pode se originar a partir do pressuposto de que existe uma essência objetiva, uma vez que esse pressuposto se traduz (mesmo que inconscientemente) numa atitude tácita de que essa essência seria universalmente aplicável. Historicamente, a ênfase em definições positivas acabou deixando o Design Funcionalista fechado em si mesmo, pois qualquer coisa que confrontasse os hábitos e sistematizações costumeiros, quando traduzido em termos positivistas, acabava também incorporando a condição (e as limitações) daquele pressuposto. Por essa tendência, até os funcionalistas que decidem criticar o funcionalismo não conseguem sair da tradição que lhes fornece suas objeções – como é o caso dos autores pós-positivistas da *Filosofia do Design*.

O fato é que o simples embate ou inimizade entre paradigmas e tradições é pouco produtivo. Mais válido é *subverter* as velhas tradições, tentando usá-las para novos propósitos. Em poucas palavras, acreditamos que a dinâmica do pensamento é mais importante que sua finalidade, donde decorre que nenhum conceito ou valor é um dado objetivo, mas um processo em aberto.

6.3 | Filosofia do Design

O objetivo geral desta pesquisa delimita-se na proposição paradigmática da Articulação Simbólica como forma de aplicação da abordagem junguiana à Filosofia do Design. Para tanto, associamos alguns conceitos levantados em nossa revisão bibliográfica à estrutura meta-teórica que, por sua vez, foi adaptada e utilizada como ferramenta de comparação entre paradigmas. Pretendemos neste tópico retomar a ideia de “Filosofia do Design”, mas através de uma perspectiva decorrente da abordagem desenvolvida até então. Logo, o que faremos a seguir *ultrapassa* o objetivo geral deste trabalho, apontando para um possível desdobramento ou direcionamento que não será aqui suficientemente aprofundado, mas que pelo menos possa localizar o conjunto temático da Filosofia do Design em relação à nossa abordagem.

Ao defendermos a ideia de que o design seria (antes de tudo) uma Articulação Simbólica, tentamos revelar aspectos de nossa atividade que pareciam estar *escondidos*. Por isso muitas vezes não foi possível tratar apenas de Design – investigamos experiências

mais gerais e sob um viés predominantemente filosófico e psicológico, chegando mesmo a *adequá-las* ao Design. Assim, uma proposta que a princípio estaria apenas localizada no nível 8 (Teorias Gerais do Design) da estrutura meta-teórica de Love acabou se *infiltrando* em todos os outros níveis. E ao analisarmos o design como uma meta-teoria, como um campo de práticas e ideias que acabam voltando-se sobre si mesmas, descobrimos que esses vários níveis não podem ser realmente separados de forma definitiva. Sempre haverá *realimentações*. Neste sentido, a estrutura meta-teórica é uma simplificação, uma forma de analisar um processo em que tanto o específico afeta o geral quanto o contrário.

Esta interdependência dos níveis meta-teóricos mostrou-se mais visível entre o nível mais baixo e o nível mais alto da estrutura: destacamos algumas vezes que “Percepção” e “Ontologia” parecem *se tocar* ou *se encontrar* no que tange às preocupações abrangidas, isto é, naquilo que pretendem *medir* numa análise meta-teórica. Isso nos sugere a possibilidade de dobrar a estrutura meta-teórica em um *círculo*. Sendo assim, procuramos transformar o gráfico “quadrado” da estrutura meta-teórica (Fig. 27) em um novo diagrama, conforme ilustrado abaixo na Fig. 30. Optamos por ocultar, nesta nova configuração, as três categorias inicialmente propostas por Love (Objeto, Processo e Filosofia), e acrescentamos uma nova categoria, “Realidade do Design”, que corresponde aos níveis de Metodologia, assim como “O mundo” corresponde aos níveis de “Fenômeno”.

Fig. 30: Estrutura Meta-Teórica *Circular* da Filosofia do Design.

Fonte: Elaborado pelo autor.

O gráfico acima explicita a proximidade que identificamos entre os níveis de “Percepção” e “Ontologia”, os quais estão agrupados nas categorias “O mundo” e “Fenômeno”. Do lado oposto, notamos que os níveis 5 e 6 (Métodos e Técnicas e Processo de Design) se referem mais estritamente à atividade do Design – por isso incluímos a categoria “Realidade do Design”. De modo geral, acreditamos que esta configuração *circular* da estrutura meta-teórica demonstra com mais ênfase as relações interdependentes entre os níveis e categorias, reconstruindo assim uma visão mais panorâmica, embora ainda simplificada, do conjunto de aspectos que compõe um paradigma de Design.

Uma das consequências de nossa proposta da Articulação Simbólica foi levantar dúvidas sobre questões que poderiam parecer certas ou estáveis em outros paradigmas. Tentamos enfatizar aquilo que é “complexo” e “difícil de explicar”, mesmo sabendo que isso possa ser desvantajoso em contextos mais limitados. Esta ênfase pode ser refletida na análise meta-teórica se destacarmos que, conforme nos ensina o filósofo Paul Feyerabend (2007), qualquer tipo de *medida* incorpora pressupostos externos sobre *o que* deve ser medido e *de que maneira* é relevante medir. Disso decorre que nenhum nível meta-teórico está isolado e que, principalmente, nenhuma teoria ou paradigma é independente, autônoma, autossuficiente. Por consequência, é impossível basear uma

teoria ou paradigma numa suposta independência do objeto de estudo, uma vez que identificar e isolar objetos dentro do *contínuo* do mundo é em si mesmo uma atividade particular e dependente da cultura e do contexto. Com isso queremos ressaltar que o Design enquanto objeto de estudo é um *alvo móvel*, uma atividade humana coletiva, valorativa, e em grande parte subjetiva. Tentar torná-la certa, autônoma e estável pode significar “passar o carro na frente dos bois”, ou seja, ignorar aspectos decisivos de uma prática e de um contexto indissociáveis das teorizações procedentes.

Os paradigmas não permanecem imutáveis no tempo. O próprio conceito foi introduzido para pensar a progressiva (ou por vezes radical) modificação das formas de pensar. Essas mudanças não acontecem por si mesmas, mas através da interação de pensadores em diálogo. Portanto, pessoas e paradigmas definem-se uns aos outros.

Seguindo este raciocínio, o encontro entre uma pessoa e um paradigma do Design é, na verdade, um diálogo ou troca entre a realidade desta pessoa e uma das realidades do Design. Este encontro é mediado pelo “mundo”, isto é, configura uma intersecção, em âmbito intersubjetivo, entre os paradigmas da pessoa e do Design, precisamente no que concerne aos níveis da Percepção e Ontologia (“O mundo”). Retomando a estrutura meta-teórica *circular*, elaboramos um diagrama (Fig. 31) na tentativa de ilustrarmos esta troca que acontece na “zona intersubjetiva” existente entre paradigmas.

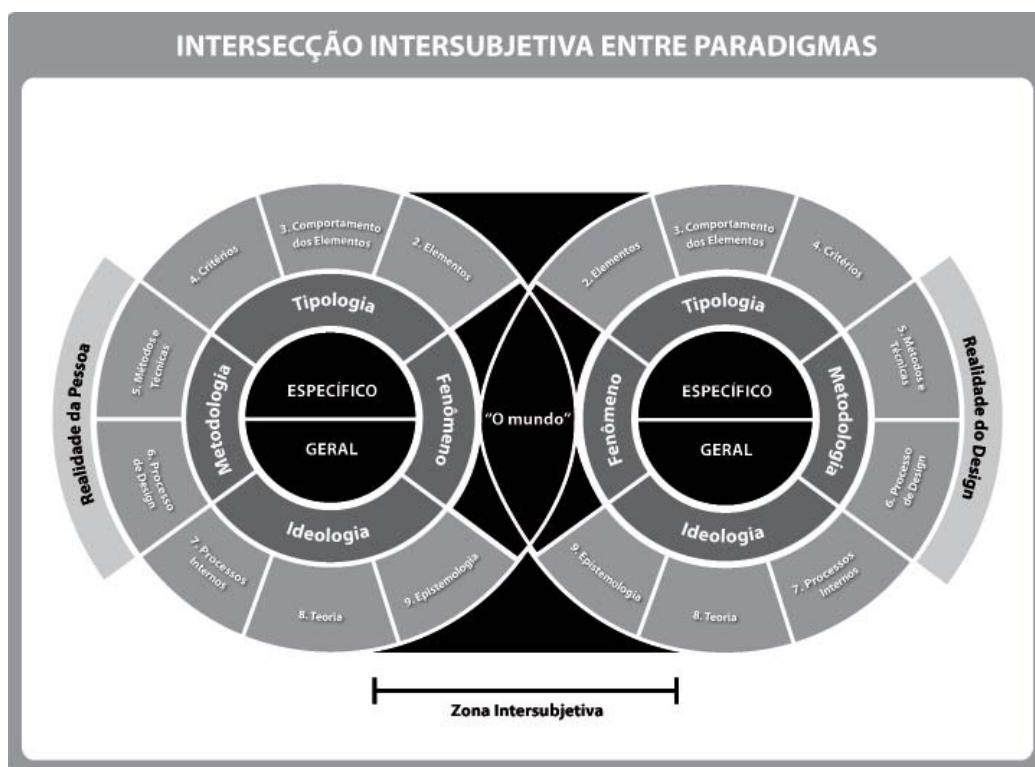


Fig. 31: Intersecção Intersubjetiva entre Paradigmas.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Acreditamos que o gráfico acima novamente amplia nosso campo de visão sobre a análise meta-teórica, adotando uma concepção mais ampla de “paradigma” (então como um processo intersubjetivo) e demonstrando uma possível intersecção de

paradigmas. Sobretudo, o diagrama desconstrói a ideia de que teorias, paradigmas, objetos de estudos e até “pessoas” são coisas isoladas e independentes, sem influências ou interações externas.

Antes de prosseguirmos com nosso raciocínio, convém retomarmos os gráficos até então expostos, reforçando-os com breves analogias. A primeira “adaptação” que fizemos da estrutura meta-teórica – o diagrama “quadrado” (Fig. 27), utilizado como instrumento de comparação – pode ser considerado como a tentativa de *dissecação* do modelo de Love, pondo a nu os diversos recortes possíveis e estabelecendo relações entre eles. A segunda adaptação – o gráfico *circular* (Fig. 30) – pode ser considerada como a tentativa de descobrir a estrutura de um paradigma, revelando o seu *esqueleto*. A terceira adaptação – o gráfico da intersecção entre paradigmas (Fig. 31) – foi uma tentativa de representar a relação entre paradigmas, pondo a nu suas trocas no plano intersubjetivo. Tomando de empréstimo conceitos biológicos, podemos dizer que a primeira adaptação é a tentativa de uma morfologia, a segunda de uma anatomia, e a terceira de uma fisiologia dos paradigmas.

É possível ainda esboçarmos uma “ecologia” (interações entre organismos em seu ambiente) dos paradigmas. Observamos que tanto as pessoas quanto os paradigmas, então representados como *planos circulares*, intersectam-se em uma zona intersubjetiva, que compreende os níveis referentes ao “mundo” (Percepção e Ontologia). No entanto, nunca há apenas uma pessoa e um paradigma dialogando na zona intersubjetiva. Ao contrário, parece-nos que esta zona intersubjetiva em si, que corresponde ao “mundo” ou à “realidade”, é resultado de uma troca constante de inúmeras pessoas e incontáveis paradigmas.

Partindo então do gráfico da intersecção entre paradigmas (Fig. 31), podemos projetar uma rotação dos dois planos circulares (os paradigmas representados) em torno de um único eixo constituído pelo “mundo” (que é a zona intersubjetiva). Nesta perspectiva, os dois planos circulares que se intersectam no gráfico anterior representam apenas uma “fatia” ou um “corte transversal” de uma grande “roda” formada por inumeráveis paradigmas (outros planos circulares) que se cruzam ao redor de um eixo formado pela “realidade”. Tentamos ilustrar esta “roda” no gráfico abaixo (Fig. 32), representando assim a dimensão macro da estrutura meta-teórica.



Fig. 32: Dimensão Macro da Estrutura Meta-Teórica.
Fonte: Elaborado pelo autor.

Com esta representação macro, é possível visualizarmos a interação entre pessoas e paradigmas em um processo de expansão de realidades: quanto mais planos estiverem dialogando entre si, maior é o diâmetro do eixo de intersecção intersubjetiva e, conseqüentemente, maior se torna cada uma das realidades (planos circulares) envolvidas. Ressaltamos que o gráfico representa uma “roda” e não uma “esfera”. Pois as pessoas e os paradigmas não giram em torno de si mesmos (o que projetaria, pelo plano circular, uma esfera), mas rotacionam em torno de um eixo compartilhado, o qual permite que cada pessoa ou paradigma continue em movimento, em uma dinâmica de expansão.

Estes últimos gráficos nos serviram para ilustrarmos um panorama preliminar das possíveis contribuições de nossa proposta da Articulação Simbólica aos estudos sobre Filosofia do Design. Em um primeiro olhar, tais contribuições apontam para uma visão mais panorâmica da Filosofia do Design, abrangendo inclusive outras dimensões além do Design. Contudo, se analisarmos as implicações iminentes deste viés mais panorâmico da Filosofia do Design, notaremos que nossa proposta acaba contestando e “distorcendo” muitos dos pressupostos enunciados por Love e demais pesquisadores relacionados à Filosofia do Design. Tentaremos, pois, esclarecer algumas destas possíveis implicações e, com isso, delinear um ponto de vista alternativo sobre a Filosofia do Design.

Uma leitura presumível acerca do modelo meta-teórico de Love é que ele estaria tentando planificar – de certo modo, *forçadamente* – as múltiplas formas de se fazer e de se teorizar Design. Frente a isso, um questionamento igualmente válido seria: como

pode um modelo meta-teórico analisar e comparar teorias quando sua interpretação já depende dessas teorias? E, sobretudo, quando as próprias teorias não têm elementos em comum, como uma linguagem observacional comum? Lembremos que o modelo meta-teórico se baseia na noção de paradigma de Thomas Kuhn. Love encara as diferentes formas de *pensar* Design como diferentes paradigmas e, a partir disso, se pergunta como seria sua utilização e desenvolvimento em nosso campo, deduzindo que uma análise crítica sobre teorias do Design seria a aplicação mais apropriada.

Disso deriva uma crítica frequente sobre a *conflação terminológica*, ou seja, a confusão entre definições diferentes em contextos específicos. Love critica, por exemplo, a tentativa recorrente de se buscar explicações sobre Design na “psicologia cognitiva” simplesmente porque o processo de Design requer atos de cognição. No entanto, Love corre o risco de cair no mesmo erro na medida em que identifica o *pensar* Design como um paradigma, assumindo automaticamente que a teoria da revolução de paradigmas de Kuhn (no lugar da psicologia cognitiva) deve esclarecer a teoria do Design. Em outras palavras, a estrutura meta-teórica de Love para o Design é, também, fruto de um paradigma específico, mais precisamente da denominada “Grounded Theory” (algo como “Teoria Fundamentada”), que é uma linha de pensamento sociológica muito ligada à análise de textos e vocabulários (Cf. GLASER; STRAUSS, 1973).

O problema não é a abordagem adotada, mas uma dedução em específico que foi feita a partir dela: Love considera que campos de conhecimento bem estabelecidos tendem a ter definições mais claras e menos ambíguas para seus conceitos principais. O risco deste pressuposto é *forçar* um amadurecimento das teorias do Design através da imposição de definições *positivas* para os “conceitos chave” do domínio do Design. A ênfase de Love na precisão e objetividade dos termos, ou inversamente sua aparente repulsa pela polissemia, pode tornar-se desvantajosa na medida em que a existência de muitas definições conflitantes para uma mesma palavra pode simplesmente indicar que o conceito é complexo o suficiente para requerer muitas formas de tratamento. Em nosso entendimento, um vocabulário claro não indica necessariamente ideias precisas, e mesmo a aparente imprecisão pode ser útil para indicar a complexidade de um conteúdo.

Reconhecemos, entretanto, a recorrência do uso de um mesmo termo para muitos conteúdos diferentes no Design. Mas o problema não é a polissemia em si – a linguagem corrente tem inúmeros termos com várias interpretações sem que isso cause graves dificuldades de comunicação –, o problema parece ser que ainda permanece incompleto o mapeamento dos conteúdos que uma teoria do Design precisaria articular. Dito de outro modo, não é o vocabulário impreciso que gera a teorização incompleta do Design, mas justamente o contrário. Parece-nos simplesmente que, após mais de cinquenta anos de pesquisa em Design, ainda há mais dúvida do que entendimento sobre esse campo de conhecimento – o que não é necessariamente ruim, pois confere espaço a novas trocas e proposições.

Sob este viés, a meta-teoria e a própria Filosofia do Design não seriam mais entendidas como uma *reforma* do pensar, com o propósito de “afunilar” ou “peneirar”

definições, mas unicamente como uma *expansão* do pensar, com o propósito de adicionar e ampliar conceitos. Quando se propõe uma definição mais precisa, neste sentido, o que se faz não é passar por cima das definições anteriores, mas sim criar uma nova, que coexista com as outras e muitas vezes as *potencialize*. Claro que conceitos importantes de uma teoria não podem ser definidos em outra. Mas nada impede que conceitos sejam distorcidos e redefinidos na criação de novos conceitos. Neste ponto, estamos claramente nos opondo à tentativa de Love em enquadrar a atividade do Design num “corpo teórico unificado”. Uma unificação teórica somente leva-nos de volta àquilo que pelo menos nós desejamos escapar – os limites rígidos de um sistema conceitual. Isso eliminaria precisamente os conflitos que no passado mantiveram a pesquisa em Design em andamento e que, se preservados, continuarão inspirando designers e pesquisadores.

Não é difícil notar que uma das maiores ênfases atribuídas por nossa abordagem recai sobre a *interação*. Deste modo, um ponto de vista alternativo sobre a Filosofia do Design que esteja alinhado com a abordagem da Articulação Simbólica estaria focado na *interação entre paradigmas*. Recorrendo a seguir a alguns dos pressupostos do filósofo Paul Feyerabend (2007), podemos pontuar algumas considerações acerca deste tipo de interação. Temos uma prática, uma tradição ou um paradigma, temos certas influências sobre eles, emergindo de outra prática, tradição ou paradigma, e observamos uma interação. A interação pode conduzir a uma ligeira modificação da prática original, pode eliminá-la, pode resultar em uma tradição que pouco se parece com qualquer um dos elementos interagentes.

Há duas perspectivas possíveis na interação entre paradigmas: a perspectiva do *observador* e a do *participante*. Observadores desejam saber o que, como e por que está acontecendo essa interação; participantes se perguntam o que deve ser feito – apoiar, contrariar ou ignorá-la. Um observador descreve uma realidade que ele não vive, um participante quer organizar sua própria realidade e pergunta-se que atitude tomar a respeito das coisas que possam influenciá-la. O exagero do ponto de vista do observador é chegar a acreditar que existe apenas um conhecimento verdadeiro, sendo cada paradigma ou tradição uma *sombra pálida* deste conhecimento. O exagero da perspectiva do participante é chegar a considerar as práticas relativas aos seus respectivos contextos como o único caminho substancial ao conhecimento, encarando as abstrações universais como um *sonho inútil*.

A perspectiva de Love parece-nos excessivamente “observadora” na medida em que pressupõe que poderia haver um “corpo teórico unificado” ao Design, considerando as diferentes formas de fazer e pensar Design apenas como *cópias imperfeitas*. Por outro lado, uma perspectiva excessivamente “participante” consideraria que determinada prática ou tradição é perfeita em determinado contexto, interpretando teorizações gerais como sendo tentativas simplórias e imperfeitas de se “universalizar” uma realidade particular. É possível também que surjam críticos que tomem a posição de observadores dentro de uma tradição de participantes (ou o contrário). Mas enquanto estes críticos

não se afastarem completamente de suas respectivas tradições, suas objeções serão fornecidas pela mesma tradição que está sendo criticada, permanecendo restritas, portanto, à perspectiva inicial.

Um designer enquanto articulador simbólico precisa ser tanto participante quanto observador. Uma prática, uma tradição ou um paradigma são vistos como artifícios temporários e não como constituintes duradouros de pensamentos e ação. É como um viajante cambiante que passa por países estrangeiros: cada país tem aspectos de que ele gosta e coisas que ele abomina, mas nenhum país é o “lugar certo” para ele. O lugar certo é continuar viajando, mesmo que lhe convenha permanecer mais tempo ou voltar mais vezes em determinados lugares.

Evidentemente, esta atitude cambiante não nos torna independentes de tradições ou paradigmas. Nossas “nacionalidades” paradigmáticas se revelam quando práticas baseadas em diferentes padrões e teorias tornam-se deficientes ou insuficientes, solicitando-nos uma reivindicação ideológica ou pragmática. Também não se trata de um *meio termo* ou de um equilíbrio entre os pontos de vista de observador e de participante, mas de uma ambivalência consciente. Às vezes agimos como observadores, dizendo que certos grupos aceitam certos padrões e que certas teorias são úteis para certas coisas; outras vezes agimos como participantes, utilizando padrões e teorias sem fazer nenhuma referência à aceitação prévia dos mesmos.

O que estamos propondo com a Articulação Simbólica é substituir uma ação unilateral (dos paradigmas sobre as práticas ou das práticas sobre os paradigmas) por uma *intervenção*. Retomando o exemplo do viajante cambiante, podemos pensar no paradigma ou tradição como um “mapa” que nos ajuda a descobrir caminhos. Como um mapa nunca é perfeito (ele esconde detalhes, simplifica contornos, planifica relevos etc.), podemos fazer intervenções nele à medida que estamos seguindo viagem. Um mapa, por si só, não garante que não nos perderemos no meio do caminho. Mas é melhor ter mapas do que prosseguir sem eles. Com isso queremos dizer que padrões e teorias podem nos induzir ao erro caso não se adequem a uma prática e a um contexto específicos, ao passo que toda prática pode ser aperfeiçoada quando se orienta por padrões e teorias.

Esta afirmativa parte do pressuposto de que a prática e a experimentação obedecem a leis próprias que não podem ser reduzidas a pressupostos teóricos e estão, portanto, além do alcance de teorias, tradições e paradigmas. Não estamos, entretanto, privilegiando a prática sobre a teoria – aliás, esta oposição não faz muito sentido se observarmos que “prática” e “teoria”, conforme nos ensina Feyerabend (2007), são dois tipos diferentes de prática. O que queremos enfatizar é que não há paradigma que não seja influenciado pelo que acontece em torno dele – as práticas, as pessoas e os demais paradigmas. Inversamente, as pessoas mudam enquanto observam um paradigma ou participam dele, exercendo juízos e ações que não necessariamente são previamente especificáveis. E no caso da Articulação Simbólica, tais julgamentos e ações são exercidos sobre si mesmos (como uma contínua tomada de consciência), podendo as pessoas até mesmo agir sem se guiarem por nenhum padrão, simplesmente seguindo alguma *inclinação* natural.

Isso porque, ao que tudo indica, as teorias de Design não são suficientes para explicar todas as práticas e circunstâncias de nossa profissão e, por outro lado, há muitas teorias ainda não familiarizadas pelos designers em geral, apresentando propriedades e padrões nunca ouvidos em nossa profissão. Frente a isso, podemos nos perguntar: como lidar com teorias não familiares? Como saber o que é útil e o que devemos rejeitar nessas teorias? De fato, não há como julgar e escolher teorias desconhecidas e não há como usar instrumentos de medição já existentes em domínios ainda não investigados. Com frequência, padrões têm de ser *inventados* na atuação em Design. O que acontece, no entanto, é que possibilidades interessantes são rejeitadas e eliminadas ao insistirmos firmemente em um “status quo” como é a tradição funcionalista em nosso campo. Um designer como articulador simbólico não contraria ou repudia o paradigma funcionalista, mas também não aceita que este paradigma seja uma ideologia incontestável.

Sendo assim, a Articulação Simbólica é mais *interativista* do que relativista – o relativismo só faz sentido como oposição ao universalismo, mas neste caso o universalismo não é inteiramente negado. Argumentamos que tanto regras absolutas quanto regras dependentes de contexto têm seus limites, mas não defendemos que todas as regras e todos os padrões são desprovidos de valor e deveriam ser abandonados. Acreditamos que não há como fazer Design sem regras e padrões (por mais que tenham de ser inventados), e não podemos ignorar o fato de que, por exemplo, muitos procedimentos do funcionalismo auxiliaram e continuam auxiliando os designers em suas profissões. A questão é que, seguindo o ponto de vista simbólico, não haveria um dogma específico do processo de Design: as ideias, percepções e visões de mundo dos designers envolvidos seriam inteiramente modificadas no decorrer de um projeto, de tal forma que eles se tornem pessoas diferentes a cada projeto, participando sempre de uma nova e diferente tradição.

Deste modo, defendemos que paradigmas não devem substituir outros paradigmas, assim como padrões contextuais (relativistas) não devem substituir padrões absolutos, mas paradigmas e padrões devem complementar-se entre si. Da postura relativista, interessa-nos a ideia de que uma prática e um contexto podem modificar um paradigma. Da postura universalista, interessa-nos a ideia de que um paradigma pode modificar uma prática e um contexto. Sendo assim, entendemos a Articulação Simbólica como um paradigma que pode guiar a atividade do Design e ao mesmo tempo ser guiado por ela. Por conseguinte, a Articulação Simbólica é um paradigma que se define pela interação paradigmática, podendo desenvolver-se apenas sob o impacto de outros paradigmas.

Como já sublinhamos anteriormente, a Articulação Simbólica *prefere* pensamentos que tragam qualquer conteúdo a mais com relação ao que já é conhecido. Contudo, este padrão não deve tornar-se intocável. Em algumas situações, teorias tradicionais que reduzem o mundo a um conjunto de propriedades categóricas podem se tornar melhores do que teorias *pluralistas*. Neste sentido, é oportuno retomarmos o raciocínio de Thomas Khun (2011) de que determinadas épocas e contextos (que definem um denominado “*zeitgeist*”, *espírito da época*) favorecem certas ideias e desfavorecem

outras – inclusive, há situações que favorecem o *status quo* e há situações que favorecem ideias que infringem o *status quo*. Assim sendo, presumimos que ideias e padrões que contrariam o *zeitgeist* vigente não serão formulados ou, se forem formulados, não serão levados a sério.

Por exemplo, em determinada época predominou a ideia de que as coisas são bem definidas e não vivemos em um mundo paradoxal, favorecendo teorias e pensamentos que seguem o pressuposto de que nosso conhecimento é autoconsistente (como Hessen parece pressupor). No entanto, este mesmo padrão que até então era aceito sem a menor hesitação perde sua autoridade no momento em que, por algum motivo, as pessoas começam a se interessar por fatos cuja única descrição adequada é inconsistente. A partir de então, teorias inconsistentes são favorecidas por serem mais proveitosas do que as anteriores – e uma hora ou outra este novo padrão será, mais uma vez, infringido e desfavorecido. Seguindo este raciocínio, parece-nos que, no campo do Design, muitas pessoas estão certas de que a objetividade tecnológica e as informações quantitativas são mais “reais” do que a subjetividade humana e as abordagens qualitativas. Diante disso, nossa proposição paradigmática da Articulação Simbólica prefere o conhecimento subjetivo a relações abstratas, confia mais em abordagens qualitativas e interpreta leis quantitativas como expedientes complementares, não como elementos da realidade.

Em todo caso, o design continuará construindo conhecimento, criando e recriando teorias e padrões que às vezes funcionam e às vezes não. Portanto, a Articulação Simbólica não é o fim da história. Não há um único “modo de pensar Design”, assim como não há uma atividade uniforme denominada “Design”. Há muitas coisas que podemos aprender com os próprios designers, mas também podemos aprender com outras áreas e outros profissionais. Nenhuma área é unificada e perfeita, e acreditamos que a competência dos profissionais poderia ser grandemente melhorada por uma educação que explicitasse a falibilidade das teorias e dos paradigmas, ao invés de agir como se eles nem existissem.

6.4 | Conclusão

Enfim, refletir sobre destradicionalização não é dotar o passado da aura que o magnifica, nem reduzir o presente às ruínas do que passou. Os valores, tradicionais ou não, são deste mundo. (...)

É dar crédito ao novo início. É tentar mostrar, como disse Foucault, as heterotopias possíveis. É seguir a recomendação pragmática (...): onde houver uma contradição, faça uma redescritção! Mude a perspectiva de observação, troque as premissas dos raciocínios, explicita os acordos tácitos que fundam as conclusões consensuais e, por fim, submeta a sua opinião à dos outros. No mínimo, o que parece sem sentido ganha um novo sentido; no máximo, recuperamos o tônus da vontade de sentir, pensar, julgar e agir em liberdade (FREIRE-COSTA, 2005, p. 20-21).

O propósito deste trabalho resume-se em responder à seguinte questão: como a perspectiva da psicologia junguiana pode ser aplicada à Filosofia do Design e, por conseguinte, quais seriam suas possíveis contribuições ao Design? Em linhas gerais, encontramos nas noções de “símbolo” e “sincronicidade” um caminho que nos permitiu desenvolver uma abordagem subjetivista e fenomenológica calcada no conceito de “experiência simbólica”, que grosso modo se refere a experiências inevitáveis e ávidas de sentido. Inclinando-nos à dinâmica comunicacional e intersubjetiva de tal experiência, formulamos a ideia de “articulação simbólica” como sendo uma possibilidade de remodelar e ampliar símbolos (expressões da experiência simbólica). Por fim, tentamos aplicar esta ideia à Filosofia do Design, associando algumas contribuições e implicações da abordagem junguiana aos níveis meta-teóricos desenvolvidos por Love (2000).

Constatamos que, apesar de haver muitas abordagens que se propõem a superar a tradição modernista-pragmatista do Design, é comum que tais abordagens carreguem consigo pressupostos desta mesma tradição. E justamente por isso acreditamos que nosso campo é um terreno fértil para novas abordagens a serem exploradas, sendo o presente trabalho uma delas. Os estudos do imaginário e especialmente a teoria junguiana posicionam-se de maneira mais subjetiva do que racional ou pragmática com relação à possibilidade do conhecimento e à interação do homem com a realidade. Por isso sua inserção no campo do Design pareceu-nos oportuna, de modo a complementar as pesquisas já existentes.

Contudo, não foi possível seguir estritamente a linha do imaginário e nem somente a abordagem junguiana, sendo necessário recorrermos a outras perspectivas teóricas no esforço de cumprirmos com os objetivos estabelecidos. Isso porque a relação entre Design e as experiências simbólicas acabou se mostrando muito mais complexa do que parece ser através de um único ponto de vista teórico. Em consequência, muitos termos e conceitos foram submetidos a um direcionamento particular que os afastou consideravelmente de seus contextos originais. A partir disso, algumas limitações tornaram-se iminentes.

A primeira é que, justamente por trabalharmos com conceitos amplos (como sincronicidade, intersubjetividade, ficções, imaginação, símbolo etc.), a miríade de interpretações possíveis revelou-se igualmente ampla, o que facilmente pode implicar confusões diversas. Contudo, este risco parece-nos útil para verificarmos até onde nossa proposta é frutífera, no sentido de provocar novos pensamentos e ampliar a si mesma.

Outra limitação identificada é que, apesar de defendermos “hibridizações” teóricas e epistemológicas, nossa abordagem se baseia principalmente na fenomenologia. De fato, o ponto de vista fenomenológico nos parece simultaneamente consistente e aberto na medida em que evita a formalização e logicização dos objetos de estudo. Porém, esperamos que tal perspectiva não seja entendida como *requisito básico*, mas apenas como ponto de partida que possa despertar todo tipo de continuação do pensamento.

Curiosamente, a terceira limitação parece cooperar com nossa expectativa anterior: alguns aspectos de nossa proposta solicitam aprimoramentos futuros. Por exemplo, a abdicação do “controle” metodológico proposta por meio da ideia de “improvisação” certamente requer diretrizes mais claramente definidas, além de gerar a necessidade de controles de qualidade mais aprimorados etc. Entretanto, caso nossa abordagem seja tão frutífera quanto esperamos, tais aprimoramentos serão desenvolvidos naturalmente.

Além disso, estamos submetidos a interpretações simplistas em decorrência de certas similaridades de nossa proposta com relação a abordagens paralelas e já familiarizadas no campo – por exemplo, teorias com foco na “experiência do usuário”, estratégias interativas de *marketing*, ênfases em inovação e criatividade etc. Por um lado, tais interpretações estariam menosprezando as singularidades de nosso trabalho; por outro lado, podem permitir associações promissoras caso as semelhanças provoquem suficiente curiosidade. De todo modo, este é um risco ao qual inevitavelmente está sujeita qualquer proposta lançada na conversação intersubjetiva.

Por fim, interessa-nos ainda pontuar aquilo que consideramos uma “falsa limitação”: a abordagem da Articulação Simbólica é difícil de *pôr em prática* – seja porque ela demanda uma suposta maturidade filosófica, seja porque ela traz à tona aspectos complexos do Design etc. Embora seja difícil, em um primeiro momento, aprender a visualizar as redes de trocas intersubjetivas, atuar nelas não se torna mais fácil ou difícil. Parece-nos, aliás, que certas lógicas fáceis de serem entendidas acabam se tornando extremamente difíceis de aplicar.

A aparente simplicidade da visão do pragmatismo/funcionalismo não implica que a atividade do Design em si esteja livre de problemas epistemológicos. Muitos dos problemas debatidos na pesquisa em Design parecem não ter solução, mas é possível que tal situação seja apenas uma consequência de insistir em enquadrá-los sempre no mesmo nível de abstração. É nesse sentido que uma abordagem filosófica do design, supostamente mais teórica, surpreendentemente pode acabar demonstrando-se mais prática.

A própria divisão entre teoria e prática talvez seja um dos motivos que nos incline a supor que abordagens complexas são mais difíceis de serem aplicadas. Mas

quando tentamos, em nosso trabalho, revelar certos aspectos do Design que não são, geralmente, apreciados, nossa intenção era justamente facilitar a relação que temos com aquilo que fazemos. Afinal, esta relação não se resume a resolver pequenos problemas e a repetir os mesmos padrões, mas nos convida permanentemente a inverter ângulos e perspectivas, de modo que problemas ordinários se esclareçam e outros padrões se revelem. Dito de outra forma, acreditamos que quanto mais complexa é a relação com aquilo que fazemos, mais facilidade temos em fazê-lo: nosso campo de visão se amplia e se aprofunda, tornando as dificuldades cada vez mais superficiais e as novas possibilidades, cada vez mais acessíveis.

No lugar de se encerrar com respostas e certezas, gostaríamos que este trabalho inspirasse novos *olhares* a serem *inventados*. Tal como uma *ficção trágica*, preferiríamos que não houvesse fim, que não houvesse conclusão. Pois tudo o que fizemos até aqui foi uma ingênua tentativa de nos desprender, cada vez mais, de um pensamento referencial, finalista, para seguir o jogo de um diálogo provocativo e ao mesmo tempo complacente – não no sentido de transgressão e nem de passividade, mas no sentido de desvio, de reação, de reflexão.

REFERÊNCIAS DA PARTE 04: UMA ABORDAGEM JUNGUIANA APLICADA À FILOSOFIA DO DESIGN

- COSTA, C. Z. **Além das formas: introdução ao pensamento contemporâneo no design, nas artes e na arquitetura**. São Paulo: Annablume, 2010.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. O que é filosofia? 2. ed. Trad. Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Munoz. *In: Coleção Trans*. São Paulo: Editora 34, 2004.
- FEYERABEND, P. **Killing Time: The Autobiography of Paul Feyerabend**. Chicago: University of Chicago Press, 1996.
- _____. **Contra o método**. Trad. Cezar Augusto Mortari. São Paulo: UNESP, 2007.
- FLUSSER, V. **Língua e realidade**. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2007a.
- _____. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Trad. Raquel Abil-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007b.
- FREIRE-COSTA, J. **O vestígio e a aura: corpo e consumismo na moral do espetáculo**. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.
- GLASER, B. G.; STRAUSS, A. L. **The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research**. Chicago: Aldine, 1973.
- HESSEN, J. **Teoria do Conhecimento**. Trad. João Vergílio Gallerani Cuter. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- HILLMAN, J. **Psicologia Arquetípica: Um Breve Relato**. São Paulo: Cultrix, 1995.
- _____. **Ficções que curam: psicoterapia e imaginação em Freud, Jung e Adler**. Trad. Gustavo Barcellos. Campinas: Verus, 2010.
- JAPIASSÚ, H.; MARCONDES, D. **Dicionário básico de filosofia**. 4. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.
- JOHNSON, B. M. The Paradox of Design Research. *In: Laurel, B. (ed.) Design Research: Methods and Perspectives*. Cambridge: M.I.T. Press, 2003.
- KUHN, T. **A estrutura das revoluções científicas**. Trad. Beatriz Vianna Boeira e Nelson Boeira. 10. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- LOVE, T. Philosophy of Design: A Meta-theoretical Structure for Design Theory. *In: Design Studies*, 21, 2000, p. 293-313.
- SARTORI, C. A.; GALLINA, A. L. (orgs.). **Ensaio de epistemologia contemporânea**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2010.
- STOLARSKI, A. **Depoimentos sobre o design visual brasileiro: Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil**. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- WUNENBURGER, J. J. **O imaginário**. Trad. Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- VAIHINGER, H. **The Philosophy of 'As If': A System of the Theoretical, Practical and Religious Fictions of Mankind**. Trans. C. K. Ogden. New York: Barnes and Noble, 1968.

APÊNDICE 1: Fundamentos teóricos de C. G. Jung

(A) A formulação da hipótese do Inconsciente Coletivo

O psicanalista judeu-austriaco Sigmund Freud ficou conhecido como sendo o fundador da denominada *psicologia profunda* ao propor tratar de determinadas patologias (especificamente a neurose e histeria) exclusivamente com a análise psicológica – grosso modo, apenas “conversando” com seus pacientes ao invés de submetê-los a procedimentos de choque, afogamento e exílio, por exemplo. Jung havia lido a obra freudiana em 1900 e, como Zurique (Suíça) era um centro importante no mundo psiquiátrico na primeira década do século XX, era de grande valor para Freud o fato de sua teoria ser estudada e difundida por Jung e seus colegas suíços. Foram muitos os encontros e correspondências, mas Freud e Jung nunca concordaram em relação à teoria do inconsciente. Sobre o papel de Freud na tradição dos estudos do imaginário, Durand comenta:

...Freud desempenhou um pouco o papel (...) de vulgarizador e codificador, reduzindo, se se pode dizer, a exploração poética ao nível da epistemologia mecanicista do seu tempo. A exploração de um *mundo profundo* começou pelos Nerval, Arnim ou Hölderlin [Romantismo], tendo sido prolongada por Breton [Surrealismo], e sua escola deveria ultrapassar, de qualquer modo, o freudismo, apesar do mérito muito grande – e que Ricoeur (1965) bem observou – da interpretação freudiana, que é um tímido ensaio do doutor vienense à hermenêutica. É que a imagem em Freud não tem o estatuto audacioso que lhe deram os poetas e, ainda no princípio deste século, Nietzsche. Ela não é mais que um *sintoma* que reenvia a qualquer coisa outra, e assim *reduz* de novo o imaginário a uma *démarche* [diligência] estranha à sua natureza, estranha à sua contextualidade. (...) Seria preciso esperar simultaneamente por Jung e por Bachelard para que, de novo, a *realidade* do imaginário fosse reconhecida (DURAND, 2011, p. 104).

Freud (*apud* SILVEIRA, 1981) deixava claro que as patologias classificadas como psicoses (esquizofrenia, paranoia, melancolia, etc.) são muito pouco acessíveis à terapia analítica. Frente a isso, a proposta inicial de Jung era superar esta última limitação: “fiquei convencido, através da experiência clínica, que os distúrbios esquizofrênicos podem ser tratados e curados por meios psicológicos” (JUNG, 1999, p. 258).

Evitando identificar roteiros ou regras técnicas, as observações clínicas de Jung revelaram que as representações que constituíam o conteúdo dos delírios e alucinações dos esquizofrênicos não estavam, como acreditava Freud, ligadas unicamente à história pessoal dos pacientes, como sendo formas de manifestação de desejos, decepções e esperanças reprimidos ou frustrados. A princípio, porém, Jung não conseguia identificar de onde se originavam os delírios esquizofrênicos. Boechat (2008) nos descreve o famoso caso do *falo solar*, o qual teria sido para Jung a primeira “indicação” do inconsciente coletivo. Certa vez um dos pacientes de Jung apontou para janela lhe disse que estava vendo um pênis pendurado no sol, movendo-se de um lado para o outro.

...chamou-me, agarrou-me pela lapeta e levando-me até uma janela disse: Doutor! Agora! Agora pode ver. Olhe para ele! Olhe para o sol e veja como ele se mexe. O senhor também deve mexer a cabeça assim, e então verá o falo do sol, e o senhor sabe, essa é a origem do vento. O senhor está vendo como o sol se movimenta quando a gente mexe a cabeça de um lado para outro? (JUNG in MCGUIRE; HULL, 1987, p. 380).

Naturalmente, Jung poderia interpretar este fato como recorrência de algum tipo de repressão sexual (como Freud o faria). Entretanto, quatro anos depois Jung deparou-se com um estudo recém-publicado sobre a história da religião mitráica, “dos adoradores do deus solar Mitra, (...) popular em Roma na época cristã” (BOECHAT, 2008, p. 34). Na referida publicação havia uma oração de um sacerdote de Mitra com frases muito semelhante às daquele paciente esquizofrênico de Jung:

Após a segunda oração, vereis como o disco do sol se desdobra, e vereis pendendo dele o tubo, a origem do vento, e quando deslocais vosso rosto para as regiões do Oriente, ele para aí se desloca, e se deslocardes vosso rosto para as regiões do Ocidente ele vos seguirá (MCGUIRE; HULL, 1987, p. 380).

Certificando-se de que o paciente não tinha conhecimento do mito vigente, Jung começou a desconfiar que o inconsciente opera por um mecanismo associativo de imagens mitológicas. Não significa que aquele paciente teria vivido na época do sacerdote mitraico, como uma espécie de *reencarnação*. As imagens de sol, falo e vento estão presentes em diversas religiões e obras de artes, como nos mostra Boechat (2008, p. 36): “o deus egípcio solar *Ra*, com seu falo fecundante, as pinturas medievais de (...) Giotto, com a Virgem Maria sendo fecundada pelo sol entre outros muitos exemplos”. A conclusão de Jung foi que, enquanto o pensamento consciente trabalha linearmente por associações lógicas de ideias, o pensamento inconsciente é circular e mitológico, trabalhando por associações de representações arquetípicas. É sob tais circunstâncias que surgiria a formulação do conceito de inconsciente coletivo:

Foi a frequente reversão, na esquizofrenia, a formas arcaicas de representação, que me fez primeiro pensar na existência de um inconsciente não apenas constituído de elementos originariamente conscientes, que tivessem sido perdidos, porém

possuindo um estrato mais profundo, de caráter universal, estruturado por conteúdos tais como os motivos mitológicos típicos da imaginação de todos os homens (JUNG *apud* SILVEIRA, 1981, p. 97).

(B) O modelo da concepção junguiana

A psicologia junguiana é também denominada de “psicologia analítica”, sendo o termo *analítico* referente a “todo procedimento que se confronta com a existência do inconsciente” (JUNG, 2006, p. 269). Para compreendermos melhor o modelo psíquico proposto por Jung, recorreremos à ilustração de Von Franz (Fig. 33) como sendo uma forma possível de visualizarmos os níveis psíquicos.

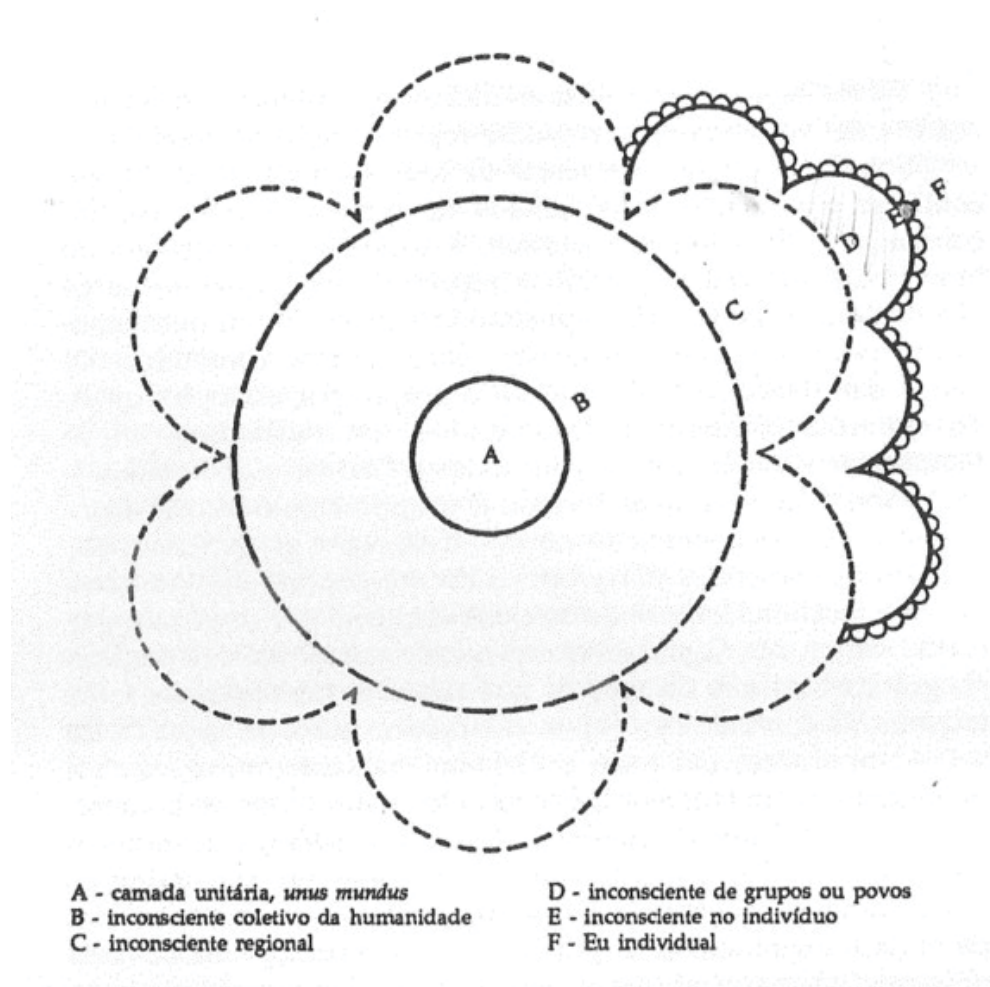


Fig. 33: Esquema ilustrativo da psique humana segundo a concepção junguiana.
Fonte: VON FRANZ, 1997, p. 94.

Sob a esfera da consciência de todo ego individual (F), encontra-se uma camada de conteúdos inconscientes (E) adquiridos durante a experiência biográfica do indivíduo, como eventos e afetos que, ao serem esquecidos ou reprimidos, tornaram-se inconscientes. No meio disso, contudo, há também conteúdos inconscientes de um grupo (D), como por exemplo um medo esquecido de alguma epidemia ou crise coletiva.

Seguindo neste caminho, há também conteúdos próprios de um país ou de uma região (C), de onde se pode deduzir, por exemplo, certos motivos mitológicos se manifestem em determinados países ou continentes, mas não em outros. E finalmente encontramos os conteúdos do inconsciente coletivo (B), compartilhados entre todos os homens, tais como os mitos de heróis, cosmogonias, as crenças em espíritos, etc. “Esta camada psíquica da qual provêm todos os mitos comuns à humanidade, parece conter as estruturas básicas da alma humana em si” (VON FRANZ, 1997, p. 93). Partindo desta hipótese, e baseada em relatos de Jung e demais autores, Von Franz inclui neste esquema a existência de uma camada unitária (A), na qual os múltiplos arquétipos estariam veiculados em um único centro – o *unus mundus*. Diante de todo este raciocínio, é possível compreendermos que a localização dos níveis e a separação entre as camadas não constituem fronteiras precisas e hierarquias rigorosas, o que faz com que a passagem entre as camadas seja fluente e quase indistinguível. Nos sonhos, por exemplo, podemos reconhecer símbolos mitológicos universais misturados com conteúdos da experiência pessoal.

(C) Inconsciente Coletivo

O inconsciente coletivo é tudo menos um sistema pessoal encapsulado, é objetivamente amplo como o mundo e aberto ao mundo. Eu sou o objeto de todos os sujeitos, numa total inversão de minha consciência habitual, em que sempre sou sujeito que tem objetos. Lá estou eu na mais direta ligação com o mundo, de forma que facilmente esqueço quem sou na realidade. ‘Perdido em si mesmo’ é uma boa expressão para caracterizar esse estado. Este si-mesmo, porém, é o mundo, ou melhor, um mundo, se uma consciência pudesse vê-lo. Por isso, devemos saber quem somos (JUNG *apud* CAVALCANTI, 2007, p. 31).

Jung (1986) define o inconsciente como uma função psíquica independente e anterior à consciência. Comparado à consciência, o inconsciente possuiria uma importância relativamente maior na medida em que é a fonte da consciência. Jung acreditava que uma criança, ao nascer, já estaria “inserida” em um inconsciente antes da formação de sua consciência, de tal modo que sua vivência e relações com o mundo formariam, com base em estruturas inconscientes (os arquétipos), uma consciência e um nível pessoal inconsciente. A divisão entre um *inconsciente pessoal* e outro *coletivo* é basicamente didática. Grosso modo, o inconsciente pessoal está relacionado com as questões específicas da vida de um indivíduo específico. Traumas e nostalgias, por exemplo, referem-se a esta camada pessoal do inconsciente: formam-se simultaneamente pelas estruturas inconscientes (arquétipos) e pelos acontecimentos do dia-a-dia. Já as situações que não pertencem exclusivamente a um indivíduo específico, como os grandes temas que se repetem nos mitos religiosos, referem-se à camada do inconsciente coletivo (manifestado na forma de símbolos).

Ao contrário dos predecessores da ideia do inconsciente, Jung assentou a hipótese

de um inconsciente coletivo sobre o chão da realidade, isto é, demonstrando que ele pode ser averiguado empiricamente – por exemplo, através dos sonhos do homem moderno. O autor, deste modo, reconhece certa tendência à autonomia na manifestação de conteúdos inconscientes. Esta manifestação autônoma não ocorre apenas em esquizofrênicos, mas também em pessoas normalmente sadias: ideias estranhas podem “apoderar-se” do ego especialmente em circunstâncias afetivas como amor, ódio, alegria, tristeza, etc. “Os afetos não são *feitos* através da vontade, mas *acontecem*” (JUNG, op. cit., p. 272). E quanto mais violento for um afeto, tanto mais ele se aproxima do patológico, não apenas de maneira individual, mas também em grupos, comunidades e até mesmo povos inteiros, como uma espécie de epidemia inconsciente.

Mas afinal o que é o inconsciente em si e como ocorrem os processos dele provenientes? Jung o define como sendo um “nada” e ao mesmo tempo uma *realidade in potentia* (em potência):

...o pensamento que pensaremos, a ação que realizaremos e mesmo o destino de que amanhã nos lamentaremos já estão inconscientes no hoje. (...) por um lado, seus conteúdos apontam para trás, em direção a um mundo do instinto pré-consciente e pré-histórico; por outro, antecipa potencialmente um futuro, devido a uma prontidão instintiva dos fatores determinantes do destino. (...)

Uma vez que as tendências inconscientes, não sem uma certa razão, aparecem nos sonhos – quer sob a forma de imagens retrospectivas, quer sob a forma de antecipações prospectivas – foram entendidas através dos milênios que nos precedem mais como antecipações do futuro do que como regressões históricas. Tudo o que será acontece à base daquilo que foi e que ainda é, consciente ou inconscientemente, um traço da memória (JUNG, 2006, p. 272-273).

Devemos atentar a este caráter *in potentia* do inconsciente. Como um dado apriorístico de toda a estrutura psíquica, o inconsciente possui autonomia própria e se manifesta ora como *efeito*, conferindo-lhe um aspecto histórico, e ora como *finalidade*, conferindo-lhe um aspecto teleológico de antecipação, isto é, como uma *conditio sine qua non* (condição indispensável) de uma configuração do futuro. Esta característica do inconsciente seria, para o autor, a prova da *juventude* e da efemeridade da consciência humana: “Enquanto pensamos em períodos de anos, o inconsciente pensa e vive em períodos de milênios” (idem). Isso implica que já havia funções e processos psíquicos antes de existir uma consciência do ego, isto é, o *pensar* já existia antes do homem dizer “eu tenho consciência de que penso”. No entanto, não significa que a consciência seja uma espécie de vestígio de alguma atividade outrora consciente, mas somente uma manifestação recente de um uma condição prévia que sempre existiu.

Daí decorre que Jung (op. cit., p. 274) tenha concluído que “o inconsciente é a mãe da consciência. Onde há uma mãe também há um pai. Este, no entanto, parece ser desconhecido. A consciência, este ser juvenil, pode renegar seu pai, não sua mãe”. Em outras palavras, se a consciência surgira do inconsciente, o seu centro (o ego) também emergiu de algum lugar em que ele existia *in potentia*, pressupondo assim a existência

de algo que mantém as partes coesas com relação ao todo. Trata-se de um *pensar* anterior e orientado para uma determinada meta – por exemplo, quando o inconsciente se comporta em oposição à consciência, sua expressão é sempre compensatória de uma forma inteligente, como se estivesse tentando recuperar algo perdido. “Acontece também que motivos inconscientes muitas vezes triunfam sobre decisões conscientes, especialmente quando se trata das questões principais da vida” (JUNG, op. cit., p. 275). Estes processos *espontâneos* do inconsciente constituem aquilo que Jung denomina “intuição”, que é sinônimo de “percepção via inconsciente”.

(D) Arquétipos

A partir do que expusemos sobre o conceito de inconsciente coletivo, poderíamos pressupor uma espécie de *consciência do inconsciente*? Não pode haver consciência sem um sujeito que diga “eu tenho consciência”. Não conhecemos qualquer outro tipo de consciência, nem podemos imaginar uma consciência desprovida de um *eu*. Mas “embora um *segundo eu* não possa ser encontrado (exceto em raros casos de dupla personalidade), as manifestações do inconsciente denotam pelo menos *vestígios de personalidades*” (JUNG, 2006, p. 276). É comum, pois, que as manifestações do inconsciente assumam um forte caráter de personalidade, como por exemplo em um sonho onde uma série de pessoas imaginárias ou reais carreguem consigo determinado sentido simbólico. Mas se há outras personalidades, por que não haveria outras consciências? “Personalidade não implica necessidade de consciência. Ela também pode dormir ou sonhar” (idem). É como uma personalidade que nunca esteve desperta, isto é, que nunca esteve consciente de uma vida livre e de uma autonomia própria.

Exemplos de tal personalidade adormecida e oculta são as figuras da *anima* e do *animus*: “no inconsciente de cada homem está oculta uma personalidade feminina [anima] e há uma personalidade masculina [animus] em cada mulher” (JUNG, op. cit., p. 277). Outra figura não menos importante é a *sombra*: “A figura da sombra personifica tudo o que o sujeito não reconhece em si e sempre o importuna, direta ou indiretamente” (idem). Dentre os tantos outros exemplos, podemos ainda mencionar a figura do herói, do velho sábio, da criança, da grande mãe, do pai, etc. Em todas estas personalidades, ressaltamos, não é possível encontrarmos nenhum sinal de consciência – pelo contrário, só podemos encontrar “sinais de personalidades fragmentárias-dissimuladas, fantasmagóricas, isentas de problemas, carentes de auto-reflexão, sem conflitos, sem dúvidas, sem sofrimento” (JUNG, op. cit., p. 279).

Estas personalidades representam os *arquétipos do inconsciente coletivo*: formas instintivas de imaginar, vazias em si, matrizes intangíveis, virtuais. Influenciando igualmente todos os indivíduos, os arquétipos equivalem a temas recorrentes na experiência da humanidade como um todo, tais como receber e dar cuidados maternos,

impor e se adequar a limites, relacionar-se afetivamente com os outros e com o mistério que cerca a existência. Mas como não há a unilateralidade de uma consciência nos arquétipos, sua natureza é sempre dupla, contendo simultaneamente aspectos positivos e negativos de um determinado tema – o arquétipo materno, por exemplo, refere-se por um lado à mãe acolhedora e nutridora e, por outro lado, à mãe que rejeita e aprisiona. Sob a perspectiva consciente, os arquétipos revelam *possibilidades* de comportamento humano, e não exatamente conteúdos predeterminados, conforme Jung esclarece a seguir:

Sempre deparo de novo com o mal-entendido de que os arquétipos são determinados quanto ao seu conteúdo, ou melhor, são uma espécie de *ideias* inconscientes. Por isso devemos ressaltar mais uma vez que os arquétipos são determinados apenas quanto à forma e não quanto ao conteúdo, e no primeiro caso, de um modo muito limitado. Uma imagem primordial só pode ser determinada quanto ao seu conteúdo no caso de tornar-se consciente e, portanto, preenchida com o material da experiência consciente. Sua forma, por outro lado, como já expliquei antes, poderia ser comparada ao sistema axial de um cristal, que pré-forma, de certo modo, sua estrutura no líquido-mãe, apesar de ele próprio não possuir uma existência material (JUNG, 2006, p. 155).

(E) Símbolos e função transcendente

Vimos que a natureza dos arquétipos, em si mesmos, caracteriza-se por uma personalidade *estranha*. Tal estranheza seria responsável por trazer à consciência do indivíduo uma vida psíquica desconhecida, pertencente a um passado longínquo: “É o espírito de nossos ancestrais desconhecidos, seu modo de pensar e sentir, seu modo de vivenciar vida e mundo, deuses e homens” (JUNG, 2006, p. 279). No entanto, conforme já indicamos, a psique inconsciente não é apenas infinitamente velha, mas tem igualmente a possibilidade de prosseguir rumo a um futuro infinitamente remoto, “assim como o corpo que é efêmero individualmente, mas de idade incomensurável coletivamente” (JUNG, op. cit., p. 280). Sendo assim, como poderíamos assimilar algo desconhecido e tão fora de nosso alcance?

Na realidade, o inconsciente permanece propriamente *não consciente*. Trata-se de uma característica necessária para não confundirmos o inconsciente com, por exemplo, o conceito de “consciência universal”, proveniente da tradição indiana (com relação ao estado de *nirvana* dos mestres *iogues* ou ao simples estado de êxtase, denominado *samádi*) e amplamente divulgado na atualidade – “o fato é que no caso dos indianos o inconsciente devorou a consciência do eu” (idem). Ao invés disso, Jung considera que a formação de um indivíduo se dá pela *simbologia do processo*, ou seja, pelo próprio percurso do embate entre consciente e inconsciente. Neste ínterim, o autor constatou que a formação simbólica (a expressão arquetípica em nível consciente) e a dinâmica

psíquica aproximam-se daquilo que é representado nos processos registrados pelos antigos alquimistas medievais, especialmente no tocante ao *símbolo unificador* (a *pedra filosofal* da alquimia). De modo geral, a concepção junguiana de símbolo, conforme vimos mais detalhadamente no capítulo 5.1 – *A experiência simbólica*, é marcada por uma *função transcendente* da psique – “A função transcendente opera apresentando uma terceira via simbólica que soluciona criativamente a tensão de oposto [consciente e inconsciente]” (BOECHAT, 2008, p. 33).

Trata-se de uma função psicológica que espontaneamente produz a união de opostos. Esta união de opostos diz respeito à possibilidade de ir além (transcender) de um conflito entre a consciência e o inconsciente sem cair na parcialidade de um dos lados. O que propicia essa união de maneira relativamente equilibrada é o símbolo, elemento comum aos níveis consciente e inconsciente. A formação do símbolo, portanto, representa uma condensação de determinada situação psíquica: inclui elementos tanto da consciência quanto do inconsciente, mostrando que existe uma relação entre os dois níveis. Por exemplo, a imagem que temos de nossa mãe é, ao mesmo tempo, subjetiva e objetiva. Relaciona-se tanto ao arquétipo materno (objetivo) quanto à figura de nossa mãe pessoal. A expressão de “ambas as mães” em *uma só* caracteriza um símbolo, cuja função é condensar todas as experiências relacionadas à maternidade do indivíduo de tal maneira que transcenda qualquer experiência específica, configurando a melhor representação possível em determinado momento.

Um símbolo sempre pressupõe que a expressão escolhida é a melhor descrição ou formulação possível, naquele momento, de um fato relativamente desconhecido (...) que, por isso mesmo – por ser algo vivo e prenhe de significado –, não pode ser melhor representado (JUNG, 1991, p. 449).

De certo modo, os símbolos emergem do inconsciente e revelam-se potencialmente significativos mediante a consciência. A experiência simbólica, portanto, não é *feita* por nós, mas sim nos *acontece*. Podemos escolher menosprezá-la, ou podemos simplesmente não ter consciência dela, mas como toda função psíquica ela continua a atuar. Todo este raciocínio pode ser resumido, nas palavras de Jung:

Anima e animus vivem num mundo bem diverso do mundo exterior, num mundo em que o pulso do tempo bate infinitamente devagar, em que nascimento e morte de indivíduos contam pouco. Não admira que seu ser seja estranho, tão estranho que sua entrada na consciência significa muitas vezes algo como uma psicose. (...)

Com a ampliação crescente (...) os conteúdos do inconsciente perdem clareza no detalhe. Afinal a consciência torna-se abrangente, mas nebulosa; uma quantidade infinita de coisas desemboca então em um todo indefinido, estado em que sujeito e objeto tornam-se quase completamente idênticos. (...)

O modo pelo qual se obtém a harmonização de dados conscientes e inconscientes não pode ser indicado sob a forma de um receita. Trata-se de um processo de vida irracional, que se expressa em determinados símbolos. (...) o conhecimento dos símbolos é indispensável, pois é nestes que se dá a união

de conteúdos conscientes e inconscientes. Da união emergem novas situações ou estados de consciência. Designei por isso a união dos opostos pelo termo *função transcendente*. A meta de uma psicoterapia que não se contenta apenas com a cura dos sintomas é a de conduzir a personalidade em direção à totalidade (JUNG, 2006, p. 280-282).

(F) Pensamento dirigido e pensamento fantasioso

Para compreendermos a dinâmica existente entre a consciência e o inconsciente, podemos recorrer à diferenciação que Jung estabelece entre *pensamento dirigido* e *pensamento fantasioso*. Partindo da premissa de que o pensamento consciente se realiza em forma de linguagem e se dirige inteiramente *para fora* – “por exemplo a solução de um problema difícil, percebemos subitamente que *pensamos em palavras* (...) como se quiséssemos dizê-lo, ensiná-lo, ou convencer alguém de sua veracidade” (JUNG, 1996, p. 9) –, o autor define o “pensamento dirigido” (ou “com atenção dirigida”) como aquele que se adapta à realidade, de modo que as imagens em nossa mente se sucedem na mesma ordem causal em que os fatos acontecem fora dela. A única finalidade deste tipo de pensamento é a comunicação, sendo a língua nada mais que um sistema de sinais que indicam acontecimentos reais traduzidos pelo ser humano – “Enquanto pensamos de modo dirigido, pensamos para outros e falamos a outros” (JUNG, op. cit., p. 10). Mais do que isso, Jung determina que o pensamento dirigido é o instrumento evidente da cultura: “O pensamento dirigido de nosso tempo é uma aquisição, mais ou menos recente, que faltava em épocas mais antigas” (JUNG, op. cit., p. 14).

No entanto, o que acontece quando não pensamos de modo dirigido? “Ou melhor, de onde vem esta capacidade de apresentação simbólica, da qual aparentemente nada percebemos em nosso pensar consciente?” (JUNG, op. cit., p. 9). Trata-se de um pensamento alheio à realidade, não mais linear e em forma de linguagem, mas circular e em forma de sonhos, fantasias, recordações, etc. “Este pensamento não requer esforço, afasta-se da realidade para fantasias do passado e do futuro” (JUNG, op. cit., p. 15). No trecho a seguir, Jung sintetiza as duas formas de pensamento:

Temos portanto duas formas de pensar: o pensar dirigido e o sonhar ou fantasiar. O primeiro trabalha para a comunicação, com elementos linguísticos, é trabalhoso e cansativo; o segundo trabalha sem esforço, por assim dizer espontaneamente, com conteúdos encontrados prontos, e é dirigido por motivos inconscientes. O primeiro produz aquisições novas, adaptação, imita a realidade e procura agir sobre ela. O último afasta-se da realidade, liberta tendências subjetivas e é improdutivo com relação à adaptação (JUNG, 1996, p. 15-16).

Embora o pensamento fantasioso seja *improdutivo*, especialmente sob o ponto de vista da aplicação prática, Jung argumenta que, em longo prazo, somente a fantasia despreocupada revela forças e conteúdos criativos, sobretudo de forma associativa e

não causal. Através de comparações entre o interesse da Antiguidade pela mitologia e o interesse da modernidade pela ciência e pela técnica, o autor reconhece que o pensamento fantasioso é mais antigo do que o dirigido. Não significa, porém, que este tipo *fantástico* de pensamento seja inferior ou menos desenvolvido que o tipo *lógico-dedutivo* – pelo contrário, o pensamento mais antigo é não apenas a base do mais recente, mas também seu criador. E embora seja mais reconhecível entre as crianças e poetas, o pensamento *fantasioso* permanece socialmente na forma de “sonhos coletivos”, isto é, de mitos. Jung (1996, p. 21) menciona Abraham para dizer que “o mito é uma parte preservada da vida espiritual infantil do povo, e o sonho, o mito do indivíduo”. Acrescentamos ainda que, antes de Jung, Nietzsche já argumentava sobre esta relação entre os dois modos de pensamento:

Portanto: no sono e no sonho, repetimos a tarefa da humanidade primitiva. (...) O que quero dizer é: tal como o homem ainda hoje tira conclusões no sonho, assim também fez a humanidade *no estado de vigília*, durante milênios: a primeira *causa* que ocorresse ao espírito, para explicar qualquer coisa que exigisse explicação, bastava para ele e era tida como verdadeira. (...) No sonho continua a agir em nós esse antiquíssimo quê de humanidade, pois ele é o fundamento sobre o qual evoluiu a razão superior, e ainda evolui em cada homem: o sonho nos reconduz a estados longínquos da cultura humana e fornece um meio de compreendê-los melhor. Se o pensamento onírico torna-se agora fácil para nós, é porque durante imensos períodos da evolução humana fomos treinados exatamente nessa forma de explicação fantástica e barata a partir da primeira ideia que nos ocorre. Nisto o sonho é um repouso para o cérebro, que durante o dia tem de satisfazer severas exigências impostas ao pensamento pela cultura superior. (...) Desses processos podemos concluir como se desenvolveu *tardamente* o pensamento lógico um tanto mais agudo, a rigorosa investigação de causa e efeito, quando as nossas funções de razão e inteligência *ainda hoje* retornam involuntariamente àquelas formas primitivas de inferência, e vivemos talvez metade de nossa vida nesse estado (NIETZSCHE, 2005, p. 22-24).

Jung (1996, p. 23) aproxima-se de Nietzsche na seguinte interrogação: “aquilo que em outros tempos constituía a esfera espiritual de um povo altamente desenvolvido não pode ter desaparecido totalmente da alma humana no decorrer de poucas gerações”. Diante disso, o psicólogo observa que o pensamento-fantasia é motivado subjetivamente e, sobretudo, por forças inconscientes, o que acaba produzindo uma imagem do mundo diferente daquela do pensamento dirigido. No entanto, não podemos deduzir com isso que a imagem fantasiosa seja uma *distorção* da imagem objetiva do mundo, “pois é duvidoso se o motivo interior, sobretudo inconsciente, que dirige os processos de fantasia, não representa um fato objetivo” (JUNG, op. cit., p. 25).

Neste ponto é oportuno esclarecermos que, no decorrer do desenvolvimento da teoria junguiana, o termo “inconsciente coletivo” foi substituído pelo termo “psique objetiva”¹ justamente pelo reconhecimento cada vez maior de que as bases inconscientes configuram fatos objetivos, preexistentes, que não dependem da experiência pessoal e

1. Cf. “A Psique Objetiva” (WHITMONT, 1990, p. 38-51).

tampouco de qualquer arbitrariedade decorrente de um contexto histórico-social. Logo, tanto o mundo exterior quanto a psique objetiva manifestam-se de maneira objetiva perante nossa consciência, a qual permanece subjetiva. Sendo assim, o pensamento dirigido é sempre um fenômeno consciente e subjetivo enquanto que o pensamento-fantasia nem sempre o é.

Grande parte de seus conteúdos [do pensamento-fantasia] ainda está na área consciente, mas pelo menos outro tanto já ocorre na penumbra ou totalmente no inconsciente e por isso só pode ser desvendado indiretamente. Pelo pensamento-fantasia se faz a ligação do pensamento dirigido com as *camadas* mais antigas do espírito humano, que há muito se encontram abaixo do limiar consciente. As fantasias que ocuparam diretamente o consciente são os sonhos acordados, fantasias diurnas (...) Depois vêm os sonhos, que inicialmente oferecem um aspecto enigmático ao consciente e só adquirem sentido através dos conteúdos inconscientes reconhecidos indiretamente. Finalmente, existem sistemas de fantasias por assim dizer totalmente inconscientes, num complexo separado, que apresentam tendência à constituição de uma personalidade à parte (JUNG, 1996, p. 25-26).

(G) Posicionamento filosófico de C. G. Jung

“Quem não vê o caráter escandaloso, para o cientismo ocidental (...), da exploração junguiana do mundo das imagens? A subversão da boa consciência do psicologismo clássico, estimulado pela poética romântica, atingiu (...) o seu ponto de não retorno” (DURAND, 2011, p. 108). Desconsiderar a potência do universo simbólico humano seria, segundo Jung, uma atitude que gera não apenas patologias psíquicas, mas também convulsões sociais. Trata-se de uma fonte inesgotável de *sentido*, fonte em torno da qual se organiza todo o pensamento junguiano. Aniela Jaffé (1988), discípula e secretária de Jung, argumenta que a busca de *sentido* foi a principal motivação do psicólogo suíço, fato que é amplamente analisado sob a ótica filosófica por Barreto (2008).

Mas se “vivemos imediatamente apenas no mundo das imagens” (JUNG, 1957, p. 220), sendo a mente o objeto mais imediato da percepção, a ideia de *sentido* é puramente subjetiva? Estaria Jung defendendo alguma forma de *solipsismo*, isto é, alguma crença idealista de que tudo só existe em nossa mente? Na verdade, Jung não nega existência do mundo externo, mas concorda com David Hume ao considerar que tal existência é apenas uma suposição pragmática (de finalidade prática) que, em última análise, não pode ser demonstrada por argumentos racionais (CLARKE, 1992). Assim como Kant, Jung não conclui, a partir disso, que o *sentido* enquanto conhecimento objetivo é inexistente. O que caracteriza esse conhecimento, constituindo a condição necessária para sua possibilidade, é o fato de ser organizado e articulado em termos de formas *a priori* que determinam a maneira pela qual experimentamos e compreendemos o mundo.

Ressaltamos que, para Jung, esta estrutura não era algo puramente abstrato

ou teórico, mas algo concreto enquanto processo psíquico: “A realidade viva (...) nem é produto do comportamento real, objetivo, das coisas nem da ideia formulada exclusivamente, mas de uma combinação de ambos no processo psicológico vivo” (JUNG, 1991, p. 77). Os arquétipos, pois, mais do que uma herança comum da humanidade, configuram uma estrutura subjacente da psique, como uma espécie de *teia* formal, modeladora, que nos predispõe a pensar, experimentar e sentir de certas maneiras. No entanto, não significa que seja algo completamente independente de contextos históricos (como seriam as *categorias* kantianas). “...os arquétipos são fatos contingentes da história e experiência humanas que (...) poderiam concebivelmente ter sido diferentes, caso a história humana, biológica e cultural, tivesse sido diferente” (CLARKE, 1992, p. 54).

Neste ponto, Jung discorda de Kant e passa a desconsiderar determinados princípios universais *a priori*, como os princípios newtonianos de espaço, tempo e causalidade – para Jung, estas são manifestações arquetípicas que estão subordinadas a um contexto histórico e cultural. Isso implica que culturas diferentes compreendem e interagem com o mundo através de diferentes conceitos e perspectivas. Por isso que a “contrapartida filosófica” da psicologia junguiana, conforme comenta Avens (1980, p. 19), aproxima-se mais do filósofo neokantiano Ernst Cassirer (contemporâneo a Jung) do que propriamente de Kant. Lembramos que, para Cassirer, nossa experiência com o mundo não é direta, mas sempre mediada por um “véu simbólico” (como a ciência, as religiões e a própria linguagem) o qual, deste modo, constrói a própria possibilidade do conhecimento humano. Isso não corresponde às categorias universais de Kant, pois cada cultura possui uma estrutura simbólica diferente que modela suas percepções frente à realidade: “O homem vive em um universo simbólico. Linguagem, mito, religião e arte são partes desse universo. São os fios variados que tecem a teia simbólica. (...) O homem não pode mais enfrentar imediatamente a realidade” (CASSIRER, 1962, p. 25).

Epistemologicamente, pois, Jung sustenta que o mundo é modelado invariavelmente por nossas predisposições psicológicas: “Tudo aquilo em que tocamos ou com que entramos em contato transforma-se imediatamente em um conteúdo psíquico, de modo que somos isolados por um mundo de imagens psíquicas” (JUNG, 1973, p. 225). Ressaltamos que não se trata de um ponto de vista exclusivamente subjetivista ou objetivista, posto que “não estamos isolados em nossos mundos *privados* individuais, mas sim no mundo comum da psique humana” (CLARKE, 1992, p. 55). Mas como seria *realmente* o mundo fora deste *filtro* simbólico, ou seja, a realidade em si? Para Jung, este é um questionamento metafísico por ultrapassar os limites da experiência humana. “Toda afirmação sobre o transcendente [metafísica] deve ser evitada, porque é apenas uma suposição risível de parte da mente humana, despercebida de suas limitações” (JUNG *apud* CLARKE, 1992, p. 56). Deste modo, Jung desvia-se de territórios metafísicos, atitude esta que pode parecer contraditória a princípio².

O fato é que Jung evita aproximar-se de extremos na dicotomia idealismo-realismo – a ideia de que o mundo é constituído fundamentalmente por matéria concreta

2. Sua teoria de *individuação* (processo de desenvolvimento psíquico do indivíduo), por exemplo, “pode ser descrita como metafísica, não porque reivindique conhecimento de tipo transcendente, mas porque trata de fins e propósitos” (CLARKE, 1992, p. 63).

(realismo) é, para Jung, uma crença tão metafísica quanto seu oposto, a ideia de que o mundo é formado por formas abstratas (idealismo). Não apenas no tocante a crenças religiosas, Jung mantinha uma postura rigorosamente agnóstica, pois “o fato de que ideias metafísicas existam e nelas se creia nada faz para provar a existência real do conteúdo, ou do objeto a que se referem” (idem). Noutras palavras, não faz diferença se o mundo existe materialmente ou idealmente, pois é impossível distinguir se a realidade em si transcende a mente humana ou se é somente uma das experiências do inconsciente coletivo.

(H) A abordagem empírica, fenomenológica e hermenêutica de C. G. Jung

Jung sempre se considerou um cientista empírico, isto é, alguém que constrói hipóteses científicas a partir da descrição de realidades observadas. Contudo, como os fenômenos observados são encarados como *realidades psíquicas*, muitos autores consideram-no mais fenomenológico do que empirista.

Quando Jung se autodenomina empírico, seria melhor que ele dissesse fenomenólogo. Seu *empiricismo* se refere ao exame de fenômenos percebidos pela experiência individual e coletiva, mais do que aos resultados quantificáveis e passíveis de testes de repetição dos *dados inegáveis* característicos das ciências experimentais. O método de Jung leva em consideração a participação do observador no evento e assume que fatores pessoais contribuem de modo significativo para o acúmulo de conhecimento. Um tal empirismo não espera confirmar o resultado de experiências repetidas. Não é, no sentido rigoroso, experimental. (...) O método de Jung deveria chamar-se empírico somente no sentido fenomenológico e subjetivo, consistente com suas categorias de percepção neokantianas (LAMMERS, 1994, p. 117).

Jung considera que tanto a realidade exterior quanto a realidade psíquica são cognoscíveis *apenas em termos de fenômenos observáveis* pelo ser humano – as manifestações simbólicas. Fenomenologicamente, pois, a própria observação empírica constitui uma mediação simbólica entre o homem e a realidade. Trata-se de um conceito limite que não nos permite “trabalhar sob a ilusão de que descobrimos agora a natureza real dos processos inconscientes, porque nunca conseguimos ir além do hipotético *como se*” (JUNG *apud* CLARKE, 1992, p. 57). Assim como o filósofo neokantiano Hans Vaihinger, especialmente em sua obra *The Philosophy of ‘As If’* (*A Filosofia do “Como se”*, 1968), Jung argumenta que as categorias kantianas tinham um valor meramente hipotético e relativo: agimos *como se* estivéssemos, por exemplo, no espaço e no tempo. Do mesmo modo, o inconsciente coletivo deve ser entendido apenas em termos de *como se*, isto é, como uma realidade fenomenológica.

De acordo com Clarke (1992), é somente a partir da década de 1930 que o termo

“fenomenologia” surge no vocabulário de Jung enquanto recurso para reafirmar a isenção metafísica, transcendente, *espiritual* ou *mística* de sua teoria. Significa que o interesse de Jung estava na percepção direta que um indivíduo tem de si mesmo e do mundo, anterior a qualquer teorização como o próprio sistema conceitual fenomenológico.

Meu ponto de vista é exclusivamente fenomenológico, ou seja, interessa-se por ocorrências, eventos, experiências – em uma palavra, por fatos. Quando a psicologia fala, por exemplo, no *motif* [tema] do parto virginal, interessa-se apenas pelo fato de que existe tal ideia, mas não pela questão de se é verdadeira ou falsa em qualquer outro sentido (JUNG *apud* CLARKE, 1992, p. 59).

Seguindo este raciocínio, Jung considera a psicologia como um estudo estrito da psique, sem ligações diretas a teorias científicas ou metafísicas – esta é, diga-se de passagem, uma de suas divergências com a teoria freudiana, a qual estaria baseada excessivamente em hipóteses e interpretações científicas. “O procedimento aparentemente axiomático de procurar prova factual nas ciências naturais deixa de ser axiomático quando a própria psique é objeto de investigação” (CLARKE, 1992, p. 60). Eis um dos dilemas fundamentais da psicologia junguiana: o fato de que seu objeto de estudo *espelha* o investigador, estabelecendo assim uma “relação de incerteza” entre observador e observado. Jung acreditava, no entanto, que qualquer incerteza ou distorção decorrente do estudo dos fenômenos psíquicos permanece estritamente *empírica* em natureza. Consequentemente, o autor insistia em tratar cada paciente individualmente ao invés de aplicar indiscriminadamente teorias gerais, revelando assim uma desconfiança pragmática com relação a qualquer tipo de teorização *a priori* (especialmente a de Kant).

“Para Jung, dados psíquicos, como sonhos, eram considerados fatos empíricos, da mesma maneira que cientistas naturais consideravam espécimes e leituras de instrumentos” (CLARKE, op. cit., p. 61). A própria noção de *cultura* é entendida como material empiricamente observável e registrável. Clarke enfatiza esta postura empirista e fiel ao ponto de vista fenomenológico, sobretudo no que se refere ao *misticismo* equivocadamente atribuído a Jung – seus estudos sobre alquimia, fenômenos ocultos ou paranormais, astrologia e sistemas oraculares divinatórios (como *tarô* e *i-ching*) baseiam-se em análises e registros de atividades e contextos culturais específicos.

Jung (1978, p. 226) considera que a psicologia é “fundamentalmente uma ciência natural”, sendo a psique um fenômeno natural – “os eventos psíquicos são observáveis e podem ser estudados de maneira científica (...) observo, classifico, estabeleço relações e sequências entre os dados observados e mesmo demonstro a possibilidade de predição” (JUNG, 1975, p. 567). Contudo, ao contrário dos demais fenômenos naturais, a atividade da psique, para o autor, não pode ser quantificada, mensurada ou analisada estatisticamente – o que favorece o enfoque fenomenológico de Jung, seguindo a premissa de que o estudo da psique humana, *por seres humanos*, está sujeito a distorções e preconceitos (*projeções*) inevitáveis entre o investigador e seu objeto de investigação.

Ao mesmo tempo, Jung sabia que, para compreender o ser humano, é necessário comunicação, o que está ligado estreitamente à ideia de compreensão e interpretação da linguagem – em outras palavras, *hermenêutica*. Originada pela necessidade da teologia de esclarecer o significado de textos sagrados, a hermenêutica ou “arte de interpretação” é basicamente o processo de buscar o significado de alguma coisa que não está obviamente clara. Neste ínterim, Jung acreditava que a psique pode ser conhecida conscientemente através de suas *expressões* externas (sonhos, fantasias e símbolos). “...os sonhos são uma série de imagens aparentemente contraditórias e incoerentes, mas contêm um material de ideias que, quando traduzidas, formam um sentido claro” (JUNG, 1996, p. 6). A abordagem hermenêutica é mais evidente no intitulado processo de *amplificação*, um método terapêutico criado por Jung que “corresponde, na psicoterapia, aos arcaicos modos de contar histórias que sempre existiram em todas as culturas” (BOECHAT, 2008, p. 41). O trabalho hermenêutico, então, deixa de ser linear e passa a ser circular: a *amplificação* consiste em um “*circumambulatio* (andar em torno) de uma área sensível (...) indo portanto em círculos (...). Essa área nunca poderá ser reduzida por uma singela explicação meramente lógica e racional” (BOECHAT, op. cit., p. 42). Neste procedimento, os mitos são de certo modo *aplicados* na abordagem clínica junguiana como sendo analogias que impedem qualquer interpretação direta e linear.

(I) Posicionamento científico de C. G. Jung e a noção de Projeção Psíquica

A teoria junguiana é valorizada neste trabalho conforme ela se apresenta ao âmbito científico: não propriamente em sua finalidade teórica (voltada à psicologia), mas no fato de que oferece um modelo de orientação teórica. Em outras palavras, não há evidências a serem verificadas, apenas um *modus operandi* a ser *projetado* sobre nosso foco de estudo. Para compreendermos tal pressuposto, é oportuno lembrarmos que a ideia tradicional de “ciência” – conjunto de provas factuais que formam uma estrutura de leis seguras mediante a lógica da indução – estava sendo contestada na época em que vivia Jung, principalmente por Karl Popper. A ideia emergente da ciência começava a incluir elementos especulativos, incertos e até irracionais, direcionando-se à concepção de que teorias científicas são menos reproduções da natureza e mais projeções sobre ela.

Seguindo tal paradigma, Jung considerava que as teorias científicas são criações da mente na tentativa humana de interpretar o mundo – e não mais *verdades* logicamente confirmadas. Com este espírito especulativo, Jung propôs nos últimos anos de sua vida (logo após a Segunda Guerra Mundial) a teoria da *sincronicidade*: a hipótese de que, além do princípio da causalidade mecanicista, era necessário um princípio psíquico para explicar determinadas coincidências significativas. Conforme vimos no tópico 5.2 - *Sincronicidade*, a hipótese sincronística, por um lado, não pressupunha modelo metafísico algum. Por outro lado, Jung não aceitava as limitações de uma visão materialista do mundo e, insistindo no fato de que esta mesma visão é somente uma

suposição e não uma verdade incontestável, recusava-se a explicar tudo em termos de matéria e energia física.

Ao invés disso, Jung procurou construir outro modelo tão hipotético quanto aquele da física, uma perspectiva que nos permite reconhecer algum sentido a partir da experiência. “Não é uma questão de (...) *afirmar* alguma coisa, mas de construir um *modelo* que desvende um promissor e útil campo de indagação. Um modelo que (...) simplesmente ilustra um modo particular de observação” (JUNG, 2000, p. 381). Neste sentido, podemos dizer que a ideia de arquétipos e de inconsciente coletivo é comparável à ideia de elétrons e fótons da física – são meros modelos teóricos que descrevem fenômenos observados. Clarke (1992, p. 64) menciona uma declaração de Jung em 1961 que expressa uma opinião amplamente aceita por cientistas e filósofos posteriores: “Nada é mais vulnerável e efêmero do que as teorias científicas, que são meros instrumentos e não verdades eternas”.

Temos que (...) conservar sempre em mente que o que entendemos por *arquétipos* é em si mesmo irrepresentável, mas produz efeitos que tornam possíveis visualizações do mesmo (...) Deparamos com uma situação semelhante na física: nela, as menores partículas são por si mesmas irrepresentáveis, mas produzem efeitos de cuja natureza podemos construir um modelo (JUNG, 2000, p. 417).

A noção de *projeção psíquica* foi fundamental na insistência de Jung em relativizar quaisquer critérios científicos objetivos. De acordo com Jung, todos os conteúdos psíquicos dos quais ainda não temos consciência aparecem de forma projetada em objetos externos, especificamente em supostas propriedades objetivas – por exemplo, quando temos a impressão de que está chovendo porque estamos tristes, ou quando determinada pessoa parece mais bonita quando estamos apaixonados por esta pessoa. Isso ocorre por ocasião de um *deslocamento* inconsciente (portanto não intencional) de conteúdos psíquicos subjetivos para determinado objeto externo. Por ser não intencional, não escolhemos qualquer objeto ao acaso – ao invés disso, Jung se refere a um “gancho” do objeto, isto é, alguma característica, já presente no objeto, da propriedade projetada. Neste sentido, Jung argumenta que, em última análise, o ser humano se torna um *espelho* do mundo (e vice-versa), fato este que é retratado pela fotógrafa Camila Garcia (2011) em seu trabalho *Um elogio à solidão*: “Não sei se a solidão que sinto ao andar por estas ruas está em mim ou nelas. (...) Tenho a impressão que neste lugar as pessoas não são felizes, ou eu é que jamais seria”.

Ampliando tal pressuposto à formação de hipóteses científicas sobre o que é e como funciona a realidade, Marie-Louise von Franz (1997, p. 8), psicóloga e discípula de Jung, considera os paradigmas científicos como sendo projeções coletivas que, contrariando Thomas Kuhn e Paul Feyerabend, não se realizam “de maneira arbitrária e causal, nem representa tampouco um fenômeno sociológico, mas que existem por trás disso, no inconsciente coletivo, processos regulares ainda não pesquisados”. Em decorrência disso, a autora afirma:

É essencialmente impossível determinar, de tudo que sentimos, pensamos e percebemos com relação aos objetos e pessoas externos, o que está *objetivamente* aqui e o que não está. A partir do ponto de vista oriental, todo o mundo exterior é em última análise *maya*, um mundo de projeções fabricadas pela nossa energia vital inconsciente (*shakti*). A ciência ocidental está começando a perceber cada vez mais que é absolutamente incapaz de compreender a realidade *em si mesma*, conseguindo apenas desenvolver modelos mentais dela. Nesse sentido, o mundo todo é efetivamente uma projeção (VON FRANZ, 1999, p. 282).

Sob o ponto de vista positivista proveniente do Iluminismo, a projeção poderia encarada como um aspecto da mentalidade primitiva – nossos ancestrais viam o mundo em termos pessoais, como se os fenômenos naturais resultassem de pensamentos, sentimentos e intenções humanas. Para Jung, contudo, a projeção não é um tipo de aberração primitiva ou pré-científica, mas um aspecto natural da mente humana: se antes nós víamos *demônios* e *feiticeiras*, que na verdade nada mais eram do que projeções de nossos medos e obsessões, agora que somos mais “esclarecidos” vemos bodes expiatórios, inimigos e estrangeiros malignos. “Se um conceito é tão antigo e tão geralmente aceito, ele também deve ser de algum modo verdadeiro, isto é, *psicologicamente* verdadeiro” (JUNG, 1996, p. 6). Em nenhum momento, ressaltamos, Jung foi *contra* a ciência, mas, como muitos pensadores desde Nietzsche a Deleuze, esforçou-se para demonstrar que ciência é uma forma de discurso humano, não uma espécie de lógica transcendente.

(J) Das influências romântica e idealista em C. G. Jung

Após descrevermos os posicionamentos científico e filosófico de Jung, além de suas abordagens metodológicas, julgamos oportuno mencionar também sua influência e afinidade pelo Romantismo, fenômeno cultural e intelectual recorrente na Europa entre o fim do século XVIII e o começo do século XIX. Lembramos que, para Durand (2011, p. 103-104), seria o Romantismo o responsável pela restauração da imagem pela exploração poética do imaginário – “uma modalidade de ser que não se confunde nem com o mundo dos fenômenos, da *Razão pura*, nem com o *sujeito transcendental* pensando este mundo e feito para pensar este mundo”, mas ao invés disso uma “modalidade do *Mundus imaginalis*, essa gigantesca rede tecida de sonhos e de desejos da espécie e onde vêm acostar, sem ser essa a sua vontade, as pequenas realidades cotidianas” (idem). Mais adiante, Durand (op. cit., p. 104-105) comenta que “Seria Jung a retomar a exploração [do imaginário], com toda a amplitude romântica necessária” e, ainda, num trecho posterior:

Jung, tomando a sucessão da experimentação romântica, insiste sobre a finalidade do simbolismo das imagens oníricas.

Toda imagem é, não somente uma cópia dum estado anterior, um desenho, mas também um desígnio (...) ela é mesmo mais que um projeto, a filigrana ambígua de um destino. Enfim, Jung, tal como os românticos, insiste na necessidade de se colocar num ponto de vista genético, quando se explora o imaginário onírico. A alma do sonho é não somente prospecção individual, mas *arcaica*; ela é, mais do que o índice de um destino individual, a reminiscência do Destino ancestral da espécie. (...) Com Jung, assim como com Bachelard, é a Alquimia que retoma o seu estatuto filosófico, é Goethe que se impõe a Hume, Paracelso a Descartes, Boehme a Galileu (DURAND, 2011, p. 107-108).

De acordo com Clarke (1992), antes mesmo de se matricular na escola de medicina da Universidade de Basiléia, Jung já conhecia profundamente a tradição idealista/romântica de Kant e Goethe, passando por Schelling e Schopenhauer e chegando a von Hartmann e Nietzsche. A presença de Kant, no entanto, deve ser entendida como a “de um referencial que *inspira* um enquadramento epistemológico não coincidente com a epistemologia kantiana original” (BARRETO, 2008, p. 225-226). Isso porque o *erro kantiano* de Jung teria sido que, a rigor, os conteúdos da experiência interna (incluindo tempo e espaço) não podem ser definidos como *fenômenos* no sentido kantiano (idem). Em todo caso, as origens intelectuais que fundamentam a concepção junguiana de inconsciente provêm, segundo Clarke (1992), das ideias de Schelling, Schopenhauer e Goethe. Essa influência romântica torna-se evidente quando Jung relativiza a dicotomia entre introversão e extroversão na criação artística:

No caso de Schiller percebemos isto principalmente na diferença entre sua criação poética e sua obra filosófica; no caso de Goethe, na diferença entre os seus poemas de forma perfeita e sua luta pela formação dos conteúdos da segunda parte do *Fausto*, e, no caso de Nietzsche, na diferença entre seus aforismos e o fluxo contínuo do *Zaratustra*. O mesmo poeta poderá ter atitudes diferentes em relação às suas diferentes obras e a norma a ser aplicada deveria depender de cada situação (JUNG, 2009, p. 64-65).

Com relação à questão da *transcendência* que circunscreve todo o discurso junguiano, o filósofo Marco Heleno Barreto (2008) não reconhece em Jung nenhuma tentativa metafísica de se transcender à consciência – afinal, seria esta consciência o único meio em que se dá qualquer experiência subjetiva, independentemente da confirmação ou não de seus correlatos objetivos. Por outro lado, no entanto, é inegável a persistência de um pressuposto metafísico na teoria junguiana: os arquétipos em si, sendo irrepresentáveis, possuem um estatuto “numinoso”, seguindo a tradição de Otto, e que Jung caracteriza como algo transcendente à consciência e à própria psique. Isso porque os arquétipos são incognoscíveis em si mesmos, reivindicando por uma natureza *quase psíquica* ou *semelhante à psique* – a qualidade de “piscóides”, no vocabulário junguiano –, o que sinaliza, em última análise, uma aparente proximidade à metafísica neoplatônica.

Barreto (2008, p. 292) argumenta que esta proximidade com o neoplatonismo nos permite compreender o pensamento junguiano como uma “hermenêutica vivida das

3. “[Plotino] aparentemente foi o primeiro a fazer a distinção vital entre a personalidade total (*psyche*) e a consciência do ego (*hemeis*). (...) Toda a sua psicologia depende dessa distinção entre *Psyche* e *ego*” (DODDS, 1973, p. 135). Cf. PLOTINO, 1992, p. 7.

imagens simbólicas”. A distinção entre consciência e inconsciente em Jung apresenta paralelos bem definidos com a distinção entre *psyche* e *hemeis* em Plotino³, conforme argumenta Dodds (1973) e Merlan (1963), ambos especialistas em neoplatonismo. No texto “Plotino, Ficino e Vico – Precusores da psicologia arquetípica”, Hillman (1981, p. 169-192) também aponta Plotino como precursor de Jung em matéria de psicologia profunda. No entanto, Hillman (op. cit., p. 175) reconhece de passagem que o método empírico-comparativo de Jung é mais próximo do modo de proceder de Aristóteles do que de Plotino, “reunindo, à maneira de Aristóteles, evidências empíricas encontradas em almas alienadas e em culturas exóticas. Plotino não faz nenhuma tentativa nesse estilo”.

Oportuno lembrarmos que Plotino não repete simplesmente Platão – mais do que isso, assimilando a crítica de Aristóteles a Platão, propõe a existência de uma entidade intermediária entre a alma e o corpo: uma espécie de *imagem* da alma, sendo a imanência dessa imagem da alma no corpo resultante da união de ambos. “Ao tentar atender às exigências postas por Aristóteles, Plotino diminui a distância entre a antropologia platônica e a aristotélica, sem contudo eliminá-la” (BARRETO, 2008, p. 293). De modo semelhante, Beierwaltes (1987) sustenta que devemos inscrever o romantismo na tradição neoplatônica, desenvolvendo para tanto as analogias existentes entre neoplatonismo e idealismo alemão. “E no interior desse neoplatonismo alemão do século XIX elabora-se, em consonância com toda a tradição neoplatônica, uma típica maneira de se ler Aristóteles” (BARRETO, 2008, p. 294). De todo modo, Jung (1990, § 416) aponta Plotino como sendo o primeiro testemunho da noção de *Unus Mundus*, noção esta utilizada pelo psiquiatra suíço para compreender os fenômenos sincrônicos.

(K) Da falta de sistematização teórica em C. G. Jung

Vimos que, além de resgatar o *espírito romântico* do século XIX, Jung se mantinha atento ao espírito reflexivo e à abertura conceitual característicos da primeira metade do século XX. “Em muitos aspectos, antecipou as atitudes em relação à ciência que, sob o impacto de pensadores como Karl Popper, Michael Polanyi e Thomas Kuhn, só se tornaram amplamente aceitas em décadas recentes” (CLARKE, 1992, p. 45). Em decorrência de sua influência romântica somada ao espírito contemporâneo do século XX, Jung foi e ainda é acusado e desprezado por seu estilo prolixo, assistemático, muitas vezes incoerente e inconclusivo.

Para Ricoeur (*apud* CLARKE, 1992), o descaso de Jung por um sistema e sua tendência à obscuridade teórica implicam em um risco permanente de seus escritos caírem na confusão epistemológica. No entanto, muitos consideram o estilo dispersivo e assistemático de Nietzsche, por exemplo, como insígnia de sua honestidade intelectual. Frente a isso, poderíamos questionar se haveria *algo a mais* no pensamento junguiano

do que uma miscelânea de *insights* que simplesmente não conseguiram aglutinar-se sistematicamente. Clarke responde tal questão por meio da seguinte distinção: *pensadores de sistemas e pensadores de problemas*.

Pensadores de sistemas, favorecidos na tradição filosófica ocidental, são aqueles que tentam construir um edifício completo de pensamento no qual as várias partes se juntam em um todo coerente. Ou seja, esses pensadores aparentemente nos oferecem respostas que são claras e se relacionam entre si de maneira coerente. Clarke enquadra nesta categoria: Aristóteles, Santo Tomás de Aquino, Spinoza, Kant, Hegel e os trabalhos iniciais de Wittgenstein – acrescentamos aqui os *filósofos do Design*, tais como Love, Galle e todos que almejam um corpo teórico unificado.

Por outro lado, os pensadores de problemas apresentam ideias mutuamente contraditórias na tentativa de encorajarem uma exploração aberta e não um fechamento de possibilidades. Ao contrário do pensador de sistemas, que prefere chegar a soluções claras e definitivas, o pensador de problemas se preocupa mais em experimentar diferentes ideias e explorar diferentes caminhos, interessando-se mais pelo processo de busca do que por qualquer resultado final. Nesta categoria, Clarke inclui Platão, Kierkegaard, Nietzsche, Jung e os trabalhos finais de Wittgenstein – acrescentamos aqui o *lado de fora* da Filosofia do Design, como Flusser, Baudrillard e todos aqueles que observam o Design *em relação a* outras coisas.

Jung, em especial, sentia forte aversão à ideia de sistemas teóricos, em parte devido à antipatia pessoal por essa forma de pensamento, mas também porque acreditava que a própria complexidade da psique impedia qualquer trabalho nesse sentido (CLARKE, 1992). Podemos reconhecer tal aversão no seguinte comentário de Jung com relação ao conceito de símbolo na doutrina freudiana:

O essencial do método redutivo de Freud consiste em juntar todos os indícios dos panos de fundo e profundo do inconsciente e, através da análise e interpretação dos mesmos, reconstruir os processos instintivos, elementares e inconscientes. Os conteúdos da consciência que nos revelam algo a respeito do pano de fundo inconsciente são erroneamente denominados por Freud de *símbolos*. Em sua teoria eles apenas fazem o papel de *sinais* ou *sintomas* de processos subliminares e não o do verdadeiro símbolo que deve ser compreendido como expressão de uma concepção para a qual ainda não se encontrou outra ou melhor. (...) E contra essa doutrina devemos opor-nos energeticamente. Ela se fundamenta em hipóteses bastante arbitrárias: por exemplo, as neuroses não se baseiam exclusivamente em repressões sexuais, nem tampouco as psicoses. Os sonhos não contém apenas desejos incompatíveis e reprimidos que são encobertos por censura onírica hipotética. A técnica de interpretação freudiana, enquanto permanecer sob a influência de suas hipóteses unilaterais e, por isso, falsas, é de uma arbitrariedade óbvia (JUNG, 2009, p. 59-60).

Jung considera que o estudo da psique, na esteira dos pressupostos emergentes da física quântica, está subordinado às influências subjetivas de seu criador. Sendo assim, Jung sempre deixou sua própria obra aberta a revisões e reavaliações. E, ao contrário

de Freud, ele não conseguiu elaborar uma teoria consistente e sistemática para explicar todos os fenômenos observados em sua prática terapêutica, sendo também “desencaminhado por visões pessoais e por um fascínio doentio pelo gnosticismo, a astrologia e os discos voadores” (CLARKE, 1992, p. 21). Pois havia uma afinidade natural pelos denominados pensadores *fin-de-siècle*, tais como Nietzsche e Vaihinger, que exaltavam a liberdade e a auto-expressão em um contexto onde o materialismo crescente e o positivismo determinista eram elevados à categoria de dogma. De maneira similar a Clarke, o psicólogo pós-junguiano James Hillman comenta sobre o caráter *aberto* da teoria junguiana:

Para mim, a diferença importante é que Freud era um pensador crítico e Jung um pensador orgânico. Esta é uma forma de tipologia que não é muito apreciada atualmente, pois as pessoas presumem que o pensador crítico é o pensador válido; por isso Jung foi descartado pelos acadêmicos enquanto Freud, embora tenha recebido todo tipo de crítica, é celebrado... Se você for simplesmente um pensador crítico, irá ignorar um monte de coisas sobre a existência humana. E boa parte dela será descartada. Assim, Freud era um ateu e Jung, com uma mente orgânica fascinada, explorava matérias que ainda encaramos como totalmente estranhas: I-Ching, astrologia, alquimia, discos voadores. (...) Ele era capaz de enxergar através dessas coisas, e perceber o seu significado. Freud, como um pensador estritamente crítico, não conseguia ver através delas (...) O ponto central da abordagem de Jung é fornecer rédeas livres ao pensamento, dar-lhe liberdade para que investigue os vários aspectos do fenômeno (HILLMAN, 1998, p. 8).

(L) Do papel de C. G. Jung ao pensamento contemporâneo: *um ceticismo de alma romântica*

Clarke (1992, p. 12) afirma que a contribuição mais importante de Jung ao pensamento contemporâneo está no “reconhecimento da realidade da mente e na redescoberta da ideia da psique como um cosmo igual e complementar ao mundo físico”. O conceito tradicional de psique foi assim restituído por Jung como algo que tem um lugar na ordem natural das coisas, sem no entanto cair no dualismo *mente x corpo* que tem perseguido o pensamento ocidental desde Descartes (idem). De modo semelhante, Maffesoli complementa a descrição da *abertura* junguiana ao comentar sobre Lacan, psicólogo pós-freudiano:

Ora, no meu entender, Lacan foi contaminado pelo pensamento de Jung. Isso não é pouca coisa. Jung representa uma abertura, em certos temas, estranha ao freudismo. Mas, ao mesmo tempo, Lacan conseguiu manter-se na boa e verdadeira tradição freudiana. Ou seja, uma tradição que racionaliza o inconsciente. A minha tese é a seguinte: Lacan racionalizou a noção de imaginário que havia aprendido com Jung (MAFFESOLI, 2001, p. 79).

Talvez a mensagem, em suma, implícita no pensamento junguiano possa ser expressa, nas palavras de John Freeman em sua introdução ao *O homem e seus símbolos* (JUNG, 2008, p. 11), da seguinte forma: “Aqueles que se limitam a viver inteiramente no mundo da consciência e que rejeitam a comunicação com o inconsciente prendem-se a leis formais e conscientes de vida”. Para Jung, seus conceitos eram simples instrumentos ou hipóteses heurísticas destinados a facilitar a exploração da descoberta do inconsciente – “descoberta que não só alargou nossa visão total do mundo mas, na verdade, a duplicou” (VON FRANZ in JUNG, 2008, p. 419). Enquanto William James afirmava que o inconsciente era a maior tarefa de exploração do século XX, “Podemos precisar que o conteúdo do inconsciente – as imagens – é a maior tarefa de exploração do século XXI” (DURAND, 2011, p. 98). Não significa que todo e qualquer fenômeno deva ser entendido *unicamente* a partir de sua base arquetípica. “Todos esses campos [do conhecimento humano] têm suas próprias leis de atividade; e, como toda realização criadora, não podem ter uma explicação racional definitiva” (VON FRANZ in JUNG, 2008, p. 421). Não obstante, Jung sabia e fazia questão de explicitar suas limitações teóricas:

Chego a considerar minha contribuição como minha própria confissão subjetiva. E a minha psicologia que está nisso, meu preconceito que me leva a ver os fatos da minha própria maneira. Mas espero que Freud e Adler façam o mesmo, e confessem que suas ideias representam pontos de vista subjetivos. Desde que admitamos nosso preconceito estaremos realmente contribuindo para uma psicologia objetiva (JUNG, 2000, p. 275).

Na tentativa de compreender o mundo interno de seus pacientes, e o seu próprio, ele procurou resgatar o universo simbólico humano que até então se encontrava sob o domínio das religiões, dos *místicos* ou das filosofias orientais. Por isso a “obra de Jung [também] pode ser vista como um esforço de resgate e tradução” (CAVALCANTI, 2007, p. 8): o psicólogo suíço criou um corpo teórico que traduz o conhecimento *hermético* para a linguagem ocidental, abrangendo ainda, no fim de sua vida, a física quântica como suporte ao entendimento das manifestações do inconsciente (em sua hipótese da *sincronicidade*). Contudo, reconhecendo que os fenômenos psíquicos sempre tiveram a atenção do homem, Jung não encarava suas ideias como um novo início na compreensão do inconsciente, mas apenas como uma continuidade, sob o viés científico, de um trabalho realizado por inúmeras gerações antepassadas (sobretudo pelas tradições romântica e idealista) e a ser prolongado pelas gerações futuras.

Necessário ressaltarmos que, apesar das nítidas influências, referir-se à postura junguiana como puramente *idealista* seria uma conclusão precipitada. O filósofo Marcos Heleno Barreto (2008) argumenta que a experiência simbólica em Jung jamais suprime a decisão ética que cabe ao ego consciente, sendo tal decisão, de ordem prática, um tópico vigente ao espírito do homem contemporâneo. Assim, o filósofo sustenta uma nova interpretação, à luz da contemporaneidade, do pensamento junguiano: um “ceticismo de alma romântica” ou um “romantismo despotenciado ceticamente”.

...mostramos como o sentido cultural da psicologia de Jung reside em sua tentativa de recuperar para uma consciência moderna a sensibilidade simbólica, como uma saída para o niilismo ético que parece se aninhar na trama mesma de sua constituição. Nomeado *crise espiritual* do homem moderno, que se via obrigado pelo sofrimento psíquico a sair em busca de sua alma – conforme o título de um de seus livros mais populares, *Modern man in search of a soul* [O homem moderno à procura da alma] –, o niilismo aparece na compreensão de Jung sob as formas da falta de sentido da vida, da desorientação moral e de visão de mundo, da massificação do indivíduo com a consequente destruição de sua individualidade pessoal. (...) poderemos sustentar nossa posição de que a *psyches therapeia* [psicoterapia] junguiana é fundamentalmente uma *tentativa* de resposta ao niilismo ético que se irradia a partir do centro simbólico da cultura ocidental moderna (BARRETO, 2008, p. 295).

A menção que fazemos à tese de Barreto assinala o modo como compreendemos, neste trabalho, a postura filosófica de Jung: simultaneamente cética e romântica-idealista. Devemos, pois, esclarecer rapidamente esta aparente incompatibilidade epistemológica. Nietzsche (*apud* NUNES, 1985, p. 74) interpreta o romantismo como uma “tardia justificativa da fé, hipérbole de uma grande paixão consumida”. Ou seja, Nietzsche denuncia o niilismo (ceticismo total) que se perpetua por debaixo da paixão romântica. Goethe (*apud* BARRETO, 2008, p. 296) corrobora esta premissa nietzschiana ao afirmar que o romantismo seria “muito mais o sintoma de uma doença do que um estado eufórico de saúde”. Logo, a experiência romântica do mundo é vivenciada por uma sensibilidade conflituosa que “reconduz à direção centrípeta – para dentro e para o Eu – a direção centrífuga da consciência – para fora e para as coisas” (NUNES, 1985, p. 74). Uma sensibilidade conflituosa entre o *nada* desesperador e um sentido idealista decorrente deste mesmo nada.

O imperativo aparentemente niilista, declarado por Nietzsche, de que “Deus está morto” revela-se, deste modo, como sendo uma esperança romântica de uma renovação do indivíduo. Por isso a negatividade romântica, que também não deve ser confundida com *negativismo*, se inscreve na tradição negativa da espiritualidade ocidental, “cujas origens platônicas e neoplatônicas remontam ao ambiente cultural da Alexandria antiga, perpassando toda a teologia apofática medieval e cristã” (BARRETO, 2008, p. 297). Podemos também recorrer ao filósofo Georges Gusdorf (1983), segundo o qual a poética romântica só triunfa sobre o *nada* (niilismo, ceticismo), respondendo a uma intenção metafísica e religiosa. E na esteira da poética romântica remanescente no século XX, situa-se a perspectiva simbólica junguiana.

Esta suspeita de Barreto sobre um niilismo e um ceticismo epistemológico em Jung provém especificamente do ponto em que o psiquiatra suíço diverge de Kant. Trata-se de uma ruptura com o pressuposto kantiano de que o indivíduo é absorvido pelo *pensar* – para Jung, ao contrário, e em concordância com Ricoeur (1978, p. 487), “o Cogito [pensar] está enraizado no ser”. Ao afirmar que a existência do mundo tem duas condições – a primeira *existir*, a segunda *ser reconhecido por uma consciência* –, Jung (1988, § 203) sustenta que a dinâmica simbólica é condição necessária para todas as

manifestações psíquicas e, portanto, para a existência em si. Em outras palavras, “a psique é o espelho do ser” (idem) e, conseqüentemente, qualquer assertiva metafísica, como por exemplo *o sentido da vida*, fica em suspenso, sem poder ultrapassar a barreira da *dúvida*.

Diante disso, devemos sublinhar que o *sentido latente* ou objetivo implicado na teoria da sincronicidade e da experiência simbólica, conforme detalhamos anteriormente, só pode permanecer no nível da *hipótese*. O ceticismo em Jung, pois, manifesta-se como uma restrição epistemológica que lhe impede de apresentar, no plano teórico, uma fundamentação puramente racional para a experiência simbólica sem incidir no âmbito da interpretação subjetiva. Dito de outra forma, a teoria junguiana pode *pensar* os caminhos que conduzem à unidade restaurada pela experiência simbólica, e pode talvez até mesmo prescrevê-los, mas não pode, por si só, demonstrá-los concretamente. Pois na medida em que esses caminhos são construídos, encontram-se “forças irracionais” que não se deixam mostrar aos imperativos da razão, e que só podem ser aceitos efetivamente a partir de um “implícito metafísico”. O ceticismo em si torna-se mais claro quando Jung (*apud* BARRETO, 2008, p. 308) afirma que “a verdade mais bela de nada adianta se ela não se tornou a experiência íntima e própria do indivíduo”. Pois Jung sabia e sempre reafirmava que a apropriação dessa verdade, ou a realização dessa experiência íntima, não depende exclusivamente de uma decisão racional, voluntária e consciente do indivíduo. Essa *verdade* simbólica necessariamente passa pela incerta e angustiante confrontação do indivíduo com o mal dentro e fora de si mesmo (idem).

Acreditamos que esta dupla natureza cética e romântica de Jung reflete o propósito, em sua obra, de estabelecer um diálogo entre a consciência e o inconsciente, entre o racional e o poético, entre o sentido e a dúvida. Um diálogo que, em nosso entendimento, amplia a *autopoiesis* dos estudos do imaginário, isto é, seu potencial de *conversação* com as diversas disciplinas e saberes. A partir disso, julgamos ser possível buscar um vocabulário em comum, algum campo compartilhado através do qual possamos dialogar, enquanto designers, com a teoria junguiana. Um diálogo filosófico que nos possibilite pensar na fronteira sempre indefinida entre o inconsciente poético e o pensamento lógico-consciente, que nos incite a duvidar da aparência “real” da imagem como parte da realidade e que, conforme procuramos demonstrar, atue de forma aberta e não sistematizada, aproximando-se da filosofia contemporânea – e, sobretudo, do *pensar* e *fazer* Design na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS UTILIZADAS:

- AVENS, R. **Imagination is Reality: Western Nirvana in Jung, Hillman, Barfield and Cassirer**. Dallas: Spring Publications Inc., 1980.
- BARRETO, M. H. **Símbolo e sabedoria prática: C. G. Jung e o mal-estar da**

modernidade. São Paulo: Edições Loyola, 2008.

- BEIERWALTES, W. **Platonismo e idealismo.** Bologna: Il Molino, 1987.
- BOECHAT, W. A mitopoese da psique: mito e individuação. *In: Coleção Reflexões Junguianas.* Petrópolis: Vozes, 2008.
- CASSIRER, E. **An Essay on Man: An Introduction to the Philosophy of Human Culture.** New Haven/London: Yale University Press, 1962.
- CAVALCANTI, T. R. de A. Jung. *In: Coleção Folha Explica.* São Paulo: Publifolha, 2007.
- CLARKE, J. J. **Em busca de Jung: indagações histórica e filosóficas.** Trad. R. Jungmann. Rio de Janeiro: Ediouro, 1992.
- DODDS, E. R. **The ancient concept of progress and other essays.** Oxford: Clarendon, 1973.
- DURAND, G. A exploração do imaginário. *In: TEIXEIRA, M. C. S.; ARAÚJO, A. F. Gilbert Durand: imaginário e Educação.* Niterói: Intertexto, 2011, p. 95-114.
- GARCIA, C. **Um elogio à solidão.** Trabalho artístico publicado em 25 abr. 2011 no sítio Paisagem e Memória: Diálogos sobre a transformação da metrópole. Disponível em: <<http://www.paisagemmemoria.com.br/ensaios/um-elogio-a-solidao/>>. Acesso em 22 out. 2011.
- GUSDORF, G. **Les sciences humaines et la pensée occidentale.** Volume X: Du néant à Dieu dans le savoir romantique. Paris: Payot, 1983.
- HILLMAN, J. **Estudos de psicologia arquetípica.** Rio de Janeiro: Achiamé, 1981.
- _____. **A esperança é um mal: Entrevista com James Hillman.** Entrevista concedida a Cliff Bostock, originalmente publicado em Paradigms, coluna de Creative Loafing, Atlanta, abr. 1998. Disponível em: <<http://grupohimma.blogspot.com/2011/04/esperanca-e-um-mal-entrevista-com-james.html>>. Acesso em 10 abr. 2011.
- JAFFÉ, A. **Ensaio sobre a psicologia de C. G. Jung.** Trad. Margit Martincic. São Paulo: Cultrix, 1988.
- JUNG, C. G. **Modern Man in Search of a Soul.** Trans. W.S. Dell and Cary F. Barnes. New York: Harcourt, Brace and Company, 1957.
- _____. **Letters.** Vol. I. Edited by G. Adler and A. Jaffé. Trans. R. F. C. Hull. Princeton: Routledge, London and Princeton University Press, 1973.
- _____. **Letters.** Vol. II. Edited by G. Adler and A. Jaffé. Trans. R. F. C. Hull. Princeton: Routledge, London and Princeton University Press, 1975.
- _____. **Memórias, sonhos e reflexões.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978.
- _____. A Natureza da Psique. *In: Obras Completas de C. G. Jung*, vol. VIII/II. Petrópolis: Vozes, 1986.
- _____. A Prática da Psicoterapia. *In: Obras Completas de C. G. Jung*, vol. XVI. Petrópolis: Vozes, 1988.
- _____. *Mysterium coniunctionis.* *In: Obras Completas de C. G. Jung*, vol. XIV. Petrópolis: Vozes, 1990.
- _____. Tipos Psicológicos. *In: Obras Completas de C. G. Jung*, vol. VI. Petrópolis: Vozes, 1991.

- _____. Símbolos da Transformação. *In: Obras Completas de C. G. Jung*, vol. V. Petrópolis: Vozes, 1996.
- _____. Psicogênese das doenças mentais. *In: Obras Completas de C. G. Jung*, vol. III. Petrópolis: Vozes, 1999.
- _____. A vida simbólica. *In: Obras Completas de C. G. Jung*, vol. XVIII/I. Petrópolis: Vozes, 2000.
- _____. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo. *In: Obras Completas de C. G. Jung*, vol. IX/I. Petrópolis: Vozes, 2006.
- _____. **O homem e seus símbolos**. Trad. Maria Lúcia Pinho. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- _____. O espírito na arte e na ciência. *In: Obras Completas de C. G. Jung*, vol. XV. Petrópolis: Vozes, 2009.
- LAMMERS, A. C. **In God's Shadow**. Nova York: Paulist Press, 1994.
- MAFFESOLI, M. O imaginário é uma realidade. *In: Revista FAMECOS*, n. 15. Porto Alegre: Editora Universitária da PUC-RS, ago. 2001, p. 74-82.
- McGUIRE, W.; HULL, R. F. C. **C. G. Jung: entrevistas e encontros**. São Paulo: Cultrix, 1987.
- MERLAN, P. **Monopsychism, mysticism, metaconsciousness**. The Hague, Nijhoff, 1963.
- NIETZSCHE, F. **Humano, demasiado humano: um livro para espíritos livres**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- NUNES, B. A visão romântica. *In: J. GUINSBURG (org.). O romantismo*. São Paulo: Perspectiva, 1985.
- PLOTINO. **Vida de Plotino / Enéadas: libros I y II**. Madrid: Editorial Gredos, 1992.
- RICOEUR, P. **O conflito das interpretações**. Rio de Janeiro: Imago, 1978.
- SILVEIRA, N. A psicologia da esquizofrenia segundo Jung. *In: Imagens do Inconsciente*. Brasília: Alhambra, 1981.
- WHITMONT, E. C. **A busca do símbolo: conceitos básicos de psicologia analítica**. São Paulo: Cultrix, 1990.
- VAIHINGER, H. **The Philosophy of 'As If': A System of the Theoretical, Practical and Religious Fictions of Mankind**. Trans. C. K. Ogden. New York: Barnes and Noble, 1968.
- VON FRANZ, M. L. **Reflexos da Alma: Projeção e Recolhimento Interior na Psicologia de C. G. Jung**. Cultrix: São Paulo, 1997.
- _____. **Psicoterapia**. Trad. Cláudia Gerpe Duarte. São Paulo: Paulus, 1999.

APÊNDICE 2: Imaginação Ativa aplicada ao Design

Trata-se de um feitiço: produzimos mundos de todas as formas que desejamos e fazemo-lo tão bem quanto o Criador nos famosos seis dias. Somos *nós* os feiticeiros, os inventores (*designers*), e isso permite-nos, agora que superamos Deus, arrumar de vez com a questão da realidade e com Immanuel Kant. É real aquilo a que damos forma utilizando o computador de modo decoroso, belo, consciencioso; e irreal (por exemplo onírico, ilusório) aquilo a que se dá forma utilizando o computador de modo desordenado e aproximativo. Por exemplo, a imagem onírica da mulher que amamos não é real, porque construímos o sonho distraidamente. Se, todavia, entregarmos a tarefa a um *designer* de profissão, que talvez tenha à sua disposição um hológrafo, devolver-nos-á verdadeiramente a mulher que amamos e não sonhos vagos (FLUSSER, 2010, p. 31-32).

Antes de tudo, é necessário esclarecermos que, originalmente, Imaginação Ativa é uma técnica psicoterapêutica que objetiva o *diálogo interior* e não a criatividade ou a concepção de objetos. Von Franz (1999, p. 197) é contundente ao afirmar que “Só devemos praticar a imaginação ativa com o objetivo exclusivo de obter a verdade a respeito de nós mesmos”. Logo, estamos cientes de que, para aplicarmos esta técnica ao Design, teremos que *subverter* o propósito dela. A principal diferença é que, na prática psicoterapêutica, o foco reside na subjetividade do indivíduo, enquanto que na aplicação em Design tal método estaria voltado à esfera intersubjetiva. No primeiro caso, parte-se de um processo “interno” (do paciente, em um consultório) que visa à resolução de conflitos psicológicos. Em sua aplicação no Design, contudo, a Imaginação Ativa teria um desenvolvimento interpessoal e sem resolução, onde a atuação do designer seria apenas uma parcela de uma *ficção trágica* maior. Dito de outra forma, a aplicação da Imaginação Ativa no Design configuraria um contínuo fluxo comunicacional “em aberto”, e não um caminho unidirecional voltado à autocompreensão individual.

Por este motivo, o que apresentaremos a seguir deve ser considerado provisório. Nosso objetivo neste apêndice é precisamente o de propor uma hipótese metodológica. Além disso, como já adiantamos no nível meta-teórico de Métodos e Técnicas (descrito no tópico 6.1 – *O Paradigma do Design como Articulação Simbólica*), não pretendemos abranger todo o processo de Design, mas somente sugerir um caminho alternativo que, se adaptado ou acrescentado aos procedimentos habituais de nosso campo, pode ilustrar uma forma de aplicação de nossa abordagem ao Design enquanto área de atuação.

Partimos do pressuposto de que é muito difícil saber “o que fazer” com uma experiência simbólica. Seguindo o raciocínio construído em nossa revisão bibliográfica, a resposta estaria na própria experiência – antes de fazer algo com ela, antes de transformá-la em algo “prático”, é necessário vivenciá-la, participar dela, *estar nela*. Ainda assim, a questão inicial continua pertinente ao escopo da presente pesquisa: como

construir alguma coisa a partir da experiência simbólica? A princípio – sobretudo se não estivéssemos situados no campo do Design –, não haveria necessidade imediata de se produzir algo “concreto” a partir de experiências simbólicas. Entretanto, aprendemos que tais experiências *nos mudam*, formam nosso caráter e definem quem somos perante o mundo e a nós mesmos. Então nos parece inevitável inferir que a potencialidade simbólica é transmutada não apenas em nosso comportamento, atitudes e decisões individuais, mas também em artefatos físicos, em *expressões coletivas*. Quanto a isso, o psicólogo Erich Neumann nos ensina que:

As imagens simbólicas do inconsciente são a fonte criativa do espírito humano, em todas as suas realizações. Não são só a consciência e os conceitos referentes à sua compreensão filosófica do mundo que têm a sua origem no símbolo; a religião, o rito e o culto, a arte e os costumes também nascem dele. E mais ainda, considerando-se que o processo de formação dos símbolos no inconsciente é a origem do espírito humano, a língua, cujo nascimento e desenvolvimento histórico é quase idêntico à gênese e à evolução da consciência humana, também é a princípio uma linguagem simbólica. A propósito, diz Jung: ‘tudo aquilo que um conteúdo arquetípico exprime é, antes de mais nada, uma *figura de linguagem*’. (...) Através do símbolo, a humanidade eleva-se de uma fase ancestral de ausência de formas e de imagens, e de uma cegueira da psique limitada ao inconsciente, para o estágio da criação das formas, em que a atividade criativa da mente é uma condição essencial para o surgimento e o desenvolvimento da consciência (NEUMANN, 1996, p. 29).

Em outras palavras, as diversas culturas são construídas a partir de experiências simbólicas coletivas. Para compreendermos rapidamente este processo, convém retomarmos alguns conceitos junguianos. O primeiro é que as manifestações do inconsciente *penetram* no nível do consciente, podendo se tornar experiências simbólicas, principalmente por meio dos sonhos, da imaginação e de alguns fatos cotidianos (eventos sincronísticos). De imediato, tais manifestações não são percebidas racionalmente, com significados lógicos e dedutivos, mas se tornam *visíveis* para nós com a *forma* (a cor, o cheiro, o som, o comportamento) de uma imagem. Este material pode manifestar-se de diversas maneiras: desde meras *fantasias passivas* – passatempos ou distrações que logo são desprezados pela consciência – até experiências simbólicas. Em todo caso, nossa apreensão do mundo acontece primeiramente por meio de imagens, depois pelo pensamento lógico e propriamente empírico. Nas palavras do psicólogo Robert Johnson (1989, p. 36), “Não poderíamos desenvolver a inteligência abstrata, a ciência, a matemática, o raciocínio lógico e até mesmo a linguagem, se não tivéssemos a capacidade de gerar estas imagens-símbolos”.

Seguindo este raciocínio, podemos nos expressar, construir artefatos e organizar o ambiente à nossa volta através do uso consciente desta nossa capacidade imaginativa. Um dos caminhos para este uso consciente, especialmente com relação a experiências simbólicas, é a técnica da Imaginação Ativa.

(A) Imaginação Ativa: definição e exemplo aplicado ao Design

Imaginação Ativa é uma técnica desenvolvida por Jung no começo do século XX e consiste basicamente em encontrar as imagens que afloram à nossa imaginação e interagir com elas. Trata-se de uma *participação* consciente que transforma uma simples fantasia *passiva* em imaginação *ativa*. É como se pudéssemos ficar acordados e conscientes durante um sonho: além de conversarmos e interagirmos com as imagens, podemos *registrar* as situações imaginadas, *interferir* nelas e *utilizá-las* para alguma finalidade. Nos sonhos e nas *fantasias passivas*, nós simplesmente *observamos* um fluxo de imagens derivadas do inconsciente, como se estivéssemos assistindo um filme no cinema – não participamos do que está acontecendo. Na Imaginação Ativa, ao contrário, podemos participar conscientemente dos acontecimentos, em um nível de confluência que combina elementos conscientes e inconscientes, pessoais e coletivos.

A finalidade principal dessa técnica é proporcionar a comunicação entre o ego e as partes do inconsciente das quais geralmente nos desligamos. Quando praticamos a Imaginação Ativa, as coisas *mudam* na psique. O relacionamento entre o ego e o inconsciente é alterado. Se existir um desequilíbrio neurótico entre as atitudes do ego e os valores do inconsciente, a falha pode ser remediada, os opostos podem ser reunidos (JOHNSON, 1989, p. 179).

Parte-se da premissa de que a intensidade e o efeito de uma experiência simbólica no sujeito que a vivencia são mais *reais* que os de nossas fantasias e dos fatos “concretos” que nos cercam – o poder da experiência simbólica sobre nossos valores e atitudes é muito maior que o dos acontecimentos cotidianos, pelos quais podemos passar sem nos aperceber. Como vimos anteriormente, a experiência simbólica sempre traz um espectro de *conflito*, colocando-nos diante da ambivalência de valores, anseios, crenças, condutas, *modus vivendi*, sentimentos etc. Este conflito não provém da experiência em si, mas de nossa subjetividade, onde se confrontam vozes masculinas e femininas, dever ou desejo, bem ou mal, esta ou aquela escolha. Com a Imaginação Ativa, não permanecemos *quietos* para “ver o que vai acontecer”, mas *participamos* do conflito, dialogando e conhecendo melhor as partes que estão se debatendo e, sobretudo, *problematizando* com elas.

Contudo, não podemos retroceder e nem “solucionar” o conflito da experiência simbólica. O que fazemos é *abarcá-lo*, a dualidade, colocando-nos no meio das vozes que se debatem e tentando trabalhar, *através* delas, uma *expressão* (um símbolo) que agregue em si a dualidade e o conflito, mantendo-os “em aberto”. É precisamente este potencial *exotópico* e *polifônico* da Imaginação Ativa que nos parece ser mais relevante ao processo de Design – lembrando que *exotopia* é o ato de distanciar-se de si mesmo na tentativa de construir uma nova experiência (não mais individual) e *polifonia*, por sua vez, é o diálogo de “muitas vozes” no processo criativo. Neste sentido, a Imaginação Ativa enaltece as diversas “vozes” que estão dentro de cada um de nós na

medida em que personifica as imagens do inconsciente, possibilitando-nos dialogar e interagir com elas.

Antes de delinear as etapas da Imaginação Ativa aplicada ao Design, julgamos oportuno esboçarmos uma situação hipotética do uso desta técnica no processo de Design. O caminho descrito a seguir pode parecer arbitrário ou confuso em um primeiro momento, mas acreditamos que ele se tornará mais claro logo em seguida, quando descrevermos os procedimentos-chave da Imaginação Ativa. Por ora, vamos supor que precisamos analisar ou desenvolver uma cadeira de escritório com um *porta-café* embutido.

Poderíamos partir de diversas imagens, mas selecionamos a título de exemplo a imagem do deus Hefesto, da mitologia grega (Cf. BULFINCH, 2006, p. 17). Conhecido como o “artista celestial” e o deus da tecnologia, dos ferreiros, artesãos e escultores, Hefesto nasceu coxo (manco de uma perna) e sua mãe, Hera, sentiu-se tão aborrecida ao vê-lo nascer assim que o atirou para fora do céu (Olimpo). Após muito tempo, Hefesto se vingou de sua mãe construindo para ela um *trono mágico*: quando ela se sentou sobre ele, não conseguia mais se levantar. Os outros deuses imploraram a Hefesto que retornasse ao Olimpo para libertá-la, mais ele se recusava friamente. Foi somente Dioniso que, ao compartilhar seu *vinho* com Hefesto, embebedando-o, conseguiu trazê-lo de volta ao Olimpo.

Pois bem, até aqui não há nada de Imaginação Ativa. O *truque* é olhar para tal imagem sem pensar que ela está “dentro de nós” ou “fora de nós”. É *como se* fôssemos Hefesto, é *como se* o vinho de Dioniso fosse o café. Para imaginarmos isso, não podemos ignorar nossas sensações e afetos subjetivos – por exemplo: você se lembra de uma cadeira que era macia demais e, embora isso fizesse tua coluna doer, você dificilmente se levantava dela. Associada a essa cadeira, há também a *saudade* de uma época – que talvez não tenha sido exatamente como você está imaginando agora – em que, naquela cadeira, misturavam-se um desejo de tomar café com uma preguiça de ir fazer café. De certa forma, essa lembrança e essa sensação também fazem parte daquela imagem que construímos de Hefesto, assim como uma possível senhora que preparava o teu café poderia ter um “olhar dionisíaco”.

A questão é que não devemos interromper ou censurar nem a imagem de Hefesto e nem a imagem daquela cadeira macia – vamos fingir que é uma imagem só. Mais do que isso, vamos fingir que essa imagem tem “algo a dizer” e, assim, convidá-la a falar sobre a coluna que doía, sobre aquele trono mágico, sobre a senhora que preparava o café, sobre o ressentimento da mãe de Hefesto, sobre a barganha de Dioniso.

Se por um lado isso implica em reconhecer que a imagem mítica de Hefesto já era parte de nós – ainda que *visualizar* isso seja mais importante do que *saber* disso –, por outro lado também implica em reconhecer que a imaginação é uma *ação* que acontece independentemente do querer, do pensar e do sentir. Ela tem uma autonomia própria ao mesmo tempo em que ela precisa de nós (de nossos afetos e sentimentos) para ser autônoma, como se ela nos *chamasse* para perto dela. Pensando em nível *macro*, essa

imagem de Hefesto é construída a partir das *reações* das pessoas que a imaginam. E embora cada pessoa tenha sua própria reação, podemos dizer que, tomadas em conjunto, há um padrão de reações reconhecível, algum denominador comum. Então, ainda que não seja todo mundo que sinta saudades de uma *cadeira macia* sobre a qual se tomava café, a imagem de Hefesto (dentre muitas outras possíveis) nos permite reconhecer que, em geral, frente a uma cadeira com um *porta-café* embutido, pode haver uma reação de preguiça e ressentimento atrelada a uma sensação de praticidade e conforto.

Ora, tudo isso para chegar nesta simples conclusão? Na verdade, não é a conclusão que importa – ela não nos ajuda em nada –, mas ao visualizarmos toda a história de Hefesto e misturarmos com nossa própria história e sensações, tecendo assim uma *ficção*, tornamos esta imagem mais *ativa*. Assim, estamos *articulando símbolos*, gerando mais possibilidades de configuração a partir de uma experiência singular, dando mais vazão à autonomia das imagens e, ao mesmo tempo, à nossa própria autonomia de análise e criação.

(B) O método das quatro etapas

O exemplo anterior não explicita exatamente quais foram os procedimentos adotados e ilustra um processo *individual*. Com isso queremos ressaltar que pessoas diferentes podem seguir estágios diferentes na Imaginação Ativa, além de que este processo não precisa ser individual, conforme detalharemos adiante. De todo modo, notamos que os especialistas geralmente dividem a Imaginação Ativa em quatro etapas. A Dra. Marie Louise Von Franz, discípula direta de Jung, nos mostra quatro fases básicas: (1) esvaziar a mente; (2) deixar uma imagem inconsciente fluir na consciência; (3) formalizar a imagem em um suporte físico; (4) confrontar-se moralmente com o material produzido (Cf. VON-FRANZ, 1999, p. 184-198). O Dr. Robert Johnson também nos sugere quatro estágios, embora ligeiramente diferentes daqueles apresentados por Von Franz: (1) fazer associações; (2) dialogar e vivenciar; (3) acrescentar o elemento ético; (4) concretizar pelo ritual físico (Cf. JOHNSON, 1989, p. 200). Sendo assim, apresentaremos a seguir quatro estágios especiais ao processo de Design.

Antes de descrevermos tais estágios, contudo, é necessário atentarmos para dois fatores importantes. O primeiro diz respeito ao ambiente de trabalho: é preciso estabelecer certa privacidade, de modo que o processo não seja interrompido repentinamente. O segundo fator se refere ao suporte físico para registrar a imaginação. Geralmente este suporte é a escrita textual, ainda que seja possível registrar as imagens na forma de desenhos, esculturas, gravações de áudio e vídeo etc. Acreditamos, porém, que escrever é sempre *mais seguro*: além de ser a forma mais acessível para a maioria das pessoas, ajuda a nos concentrar e tornarmos consciente uma imagem, evitando desvios ao acaso. A escrita é nossa maior proteção para não retornarmos à simples

condição de *fantasia passiva*, pois nos permite registrar o que é dito e o que é feito de modo que possamos lembrar e assimilar a imagem posteriormente.

Com relação a este exercício de escrita, devemos sinalizar dois tipos de erros possíveis. O primeiro se refere à ênfase exagerada na composição estética do texto, isto é, à tentação de começar a registrar as imagens de maneira que pareça agradável e cause *boa impressão* a outra pessoa que eventualmente possa ler o que foi escrito. É preciso ficar claro que se trata apenas de um registro provisório, mantendo em mente que o que estamos retratando ou descrevendo é somente a aparência de uma experiência e que o mais importante é a experiência em si, não sua aparência. O segundo erro consiste em fazer o oposto: concentrar-se demais na imaginação e fazer um registro ilegível. Isso acontece quando confiamos excessivamente em nossa memória e capacidade cognitiva, limitando nosso registro a um esboço descuidado ou a um relato escrito com negligência – neste caso, é bem provável que toda a ação imaginativa tenha de ser reiniciada por não ter sido corretamente anotada.

(1) Encontrar uma imagem e estabelecer associações

A primeira fase da Imaginação Ativa consiste em identificar uma (ou mais) imagem que está atuando por detrás da experiência simbólica vigente – como a imagem do deus Hefesto em nosso exemplo da cadeira com *porta-café* embutido – e estabelecer associações a partir dela. Encontrar não significa *conduzir*. Ou seja, é preciso fugir de ideias preconcebidas sobre qual imagem *deveria* ser selecionada e o que ela *deveria* significar. Para tanto, Von Franz (1999) nos sugere “esvaziar a mente”, isto é, que limpemos nosso pensamento de imagens recorrentes e que, a partir disso, simplesmente esperemos, com paciência e concentração, por uma imagem que nos traga alguma coisa nova e relevante. O problema deste procedimento, além de sua indeterminação temporal – pode ser que não apareça nada por muito tempo – é a dificuldade de saber identificar qual imagem é relevante e qual não é.

No contexto do Design, parece-nos mais conveniente adotar uma espécie de *combustão* que provoque o início do fluxo imaginativo. Para isso, acreditamos que o processo *individual* é desvantajoso, sendo desejável a participação de mais pessoas, especialmente a do cliente (ou de um representante da empresa) e a de um usuário em potencial (um representante do público-alvo), além da presença do próprio designer. Entretanto, deve-se ficar claro que nenhuma das pessoas envolvidas irá *controlar* o processo – as imagens devem fluir por conta própria, independentemente de quem as tenha *encontrado*. Uma vez reunidos em grupo, devemos nos perguntar: qual é a experiência ou a imagem que temos em comum? Onde ela está? Que aparência tem? Como ela se comporta, se movimenta, se manifesta?

É possível que, mesmo em grupo, ainda seja difícil de identificar qual é a imagem

mais pertinente. Então podemos recorrer à denominada *amplificação arquetípica* (Cf. BOECHAT, 2008, p. 40-43), uma das formas que Jung encontrou para prolongar os sonhos de seus pacientes através da Imaginação Ativa. Partindo do pressuposto de que sonho e imaginação vêm da mesma fonte no inconsciente, Jung frequentemente procurava por referências “arquetípicas”, tais como os mitos e outras estruturas simbólicas – por exemplo, as cartas do Tarot ou os anagramas do I-Ching. Evidentemente, é necessário que se tenha um conhecimento prévio acerca da fonte consultada – neste sentido, o estudo da mitologia ou do Tarot pode ser de grande valia aos designers. Através de um jogo de Tarot, por exemplo, podemos travar um diálogo com as cartas que aleatoriamente são postas à mesa, e podemos escolher uma específica, com a qual nos sentimos mais *à vontade* para interagir. Podemos, efetivamente, *dar vida* a um personagem do Tarot – assim como o fizemos com o deus Hefesto –, contextualizando-o em uma situação particular de nosso cotidiano.

Partindo das experiências individuais de cada uma das pessoas envolvidas na Imaginação Ativa, existe uma variedade aparentemente infindável de relações que podem ser estabelecidas com uma imagem arquetípica. Frente a isso, precisamos nos fixar no dinamismo simbólico que nos permita *dar sentido* a uma experiência específica. Trata-se de uma leitura metafórica, por analogia. Não nos interessa as *origens* (de onde vêm e para onde vão as imagens), mas sim a *linguagem* das imagens. Esta forma de abordagem implica que uma imagem não *representa* nada (ou pelo menos *não importa* o que ela representa), e sim que ela *apresenta* muitas coisas que, por serem também imagens, sugerem uma virtualidade própria que ultrapassa a qualquer tentativa de mapeamento ou controle. A Imaginação Ativa é então somente inaugurada pela ação e dinamismo decorrentes da própria imagem, por aquilo que nela *se move*, e não por um conjunto estático de padrões e variáveis. Conforme Hillman (1989, p. 24) nos sugere, “tome qualquer coisa por aquilo que ela é e deixe-a falar”. Significa deixar as imagens *ressoarem*, sem interromper os processos imaginativos. É necessário, pois, pressupor uma lógica própria das imagens – não ignorando, no entanto, os desejos e afetos que elas despertam no indivíduo e tampouco os temas com os quais elas possuem relações.

Isso nos leva às associações a serem estabelecidas ainda nesta primeira etapa: uma vez identificada uma imagem significativa, devemos nos perguntar “O que essa imagem tem a nos dizer? Que palavras ou ideias surgem em nossa mente quando a vejo?”. Neste ponto, precisamos anotar *qualquer coisa* que espontaneamente venhamos a associar com a imagem. Não devemos tentar decidir quais associações são as “corretas”, temos apenas que anotá-las. Vamos supor que estamos trabalhando com a imagem da *Morte*, uma popular carta do Tarot (arcano XIII): para alguém, ela poderá ser associada a uma experiência depressiva e angustiante; para outrem, ela poderá despertar uma reação totalmente oposta, como tranquilidade, paz, esperança etc. Todas estas associações estão “corretas” e devem ser anotadas – independentemente se estão ou não de acordo com algum livro ou teoria. Por um lado, os participantes não podem se sentir censurados ou desencorajados em suas associações e, por outro, nenhum deles deve tentar torná-

las mais elegantes ou “apropriadas”.

Este processo de associações, no entanto, não pode ser confundido com o denominado “brainstorming” (*tempestade cerebral*), técnica amplamente utilizada no campo do Design e da publicidade e propaganda (Cf. OSBORN, 1953). A técnica do *brainstorming*, também conhecida como *imaginação aplicada/direcionada* ou *associação livre*, segue uma dinâmica que nos distancia da imagem inicial: realiza-se uma primeira associação, depois outra, baseada nesta primeira, e outra, a partir da segunda, até se completar uma *cadeia de associações*. Um exemplo do uso do *brainstorming*, partindo daquela carta da *Morte*, seria a seguinte linha de associações: morte, enfermidade, vovó doente, almoço na casa da vovó, torta de maracujá e chocolate, aconchego da família. Podemos notar que as últimas associações já perderam qualquer conexão direta com a imagem da *Morte*. Na Imaginação Ativa, contudo, não fazemos associações em cadeia: a imagem da *Morte* funcionaria como um *eixo central* em torno do qual as associações seriam feitas. Ou seja, todas as associações procedem da imagem inicial, de modo que estamos sempre voltando a essa imagem antes da associação seguinte.

Pode acontecer, neste procedimento, de a imagem inicial perder importância frente a uma das associações, fazendo-nos perceber que uma ou outra associação *encaixa-se* melhor com a experiência sobre a qual estamos trabalhando. Noutras palavras, podemos ter “um estalo” e descobrir que uma das associações é, na verdade, o *eixo central* da imaginação – a ideia de *transformação*, por exemplo, pode parecer mais significativa do que a ideia de *Morte* em certa situação. O importante é deixar o sentido da imaginação crescer naturalmente, sem forçar sobreposições e sem precipitar conclusões.

Outro ponto a ser destacado é: associações subjetivas são mais valiosas do que associações objetivas. Se não nos relacionarmos *pessoalmente* com a imagem, este processo inteiro não faz sentido algum, pois a imagem está presente no sujeito que a imagina, age através dele e adquire *vida* por meio dele. Deste modo, são inúteis quaisquer “dicionários de simbologia”, os quais são geralmente baseados numa abordagem distinta da nossa – pressupõem que cada símbolo tem um único significado padrão, permanente e verdadeiro para qualquer pessoa e em qualquer situação. Não é muito útil, por exemplo, olhar para a imagem de Afrodite (mitologia grega) ou de Vênus (mitologia romana) e concluir simplesmente que elas representam a simbologia da “Grande Mãe”. Interessamos mais saber: como esta imagem está interagindo conosco agora? Qual sua relação com nossa situação particular? A rigor, portanto, não é necessário nos empenharmos em estudos aprofundados sobre mitos, religião comparada, Tarot e outros assuntos para realizarmos uma Imaginação Ativa. Nossas experiências subjetivas constituem a principal fonte de associações. Entretanto, é de grande ajuda saber o que esta ou aquela imagem carrega historicamente e como ela aparece nos mitos e nas diversas culturas – o que é muito diferente de buscar o significado padrão em um “dicionário dos símbolos”. Precisamente, embora tal conhecimento seja secundário para nós, podemos com ele tornar mais *rápido* o processo da Imaginação Ativa.

(2) Participar e interagir com a imagem

Após identificarmos qual (ou quais) imagem está atuando por detrás de uma experiência simbólica, precisamos *interagir* com ela, o que significa principalmente receber e entregar-se à imaginação, deixando-a fluir por conta própria. Neste ponto, precisamos *integrar* a imagem com nossa subjetividade, como se já conhecêssemos a imagem em nosso cotidiano, nossos sentimentos, nosso conjunto de crenças, atitudes e valores. Para tanto, convém nos questionarmos: quais as principais características desta imagem? Onde se encontram ou como se *refletem* essas características em cada um de nós? A resposta está no *modo como olhamos* esta ou aquela imagem – se ela nos parecer *pessimista*, por exemplo, procuraremos um aspecto ou uma situação pessimista em nós. A imagem e o sujeito que a imagina precisam ser uma coisa só. Para isso, devemos encarar a imagem como algo *real*, como se ela estivesse realmente diante de nós, *refletida no espelho*. Se apenas observamos a imagem à distância, sem levá-la a sério, não haverá uma experiência verdadeira e, portanto, não será Imaginação Ativa, mas apenas uma fantasia passiva.

É necessário participarmos integralmente da imaginação, travando um verdadeiro diálogo com a imagem: se temos medo dela, dizemos isso a ela; se ela nos faz lembrar uma situação que passamos, um filme ou alguém que conhecemos, compartilhamos isso com ela. É como se estivéssemos *conversando com nós mesmos*, uma vez que nós e a imagem somos uma coisa só. Sendo assim, é de extrema importância escrever tudo o que acontece, tudo que é imaginado e tudo que é dito, pois o ato *físico* de escrever torna *mais real* a imagem com a qual estamos interagindo e evita que outras imagens nos distraiam. A inclusão de novas imagens não é algo ruim; a questão é manter um *fio condutor*, uma experiência contínua, com certa coerência *entre uma cena e outra*. Também não precisamos limitar-nos a experiências pessoais neste diálogo – podemos recorrer a vivências alheias ou mesmo inventar novas situações –, mas devemos ficar atentos a nossas crenças, atitudes e valores perante a imagem. Pois nem sempre temos plena consciência das disposições afetivas e ideológicas que regem nossos julgamentos e decisões – geralmente, supomos que nossos valores estão certos e raramente nos ocorre questioná-los. Contudo, na interação imaginativa, as imagens tendem a questionar nossos valores e apontá-los para nós.

A imagem da *Morte*, por exemplo, pode nos provocar imediatamente *medo*. Para que o diálogo prossiga, entretanto, não podemos permanecer inertes frente a este medo, fazendo dele um bloqueio que paralisa a imagem. Ao invés disso, poderíamos imaginar a própria *Morte* dirigindo-se a nós e nos questionando: por que você tem medo de mim? Até que ponto este sentimento é honesto e legítimo? Ou seja, se deixarmos a imagem nos *puxar* para perto dela, seremos levados a uma discussão acalorada entre nossos valores subjetivos, chegando ao ponto de, por exemplo, reconhecermos alguma parte de nós que se identifica e até simpatiza com a *Morte*. Não é suficiente simplesmente aceitarmos ou renunciarmos aos valores que a imagem nos aponta e nos questiona; é

preciso ultrapassá-los, tentando encontrar aquilo que *se esconde* por detrás deles.

Por isso acreditamos que o vigente estágio da Imaginação Ativa é o mais difícil e decisivo de todos: nele, devemos partir da ideia da *ação através da não-ação*, ou seja, de que é mais importante perguntar, escutar e enxergar do que discursar, impor ou emitir opiniões. Necessário sublinharmos, pois, que participação, diálogo e interação não são sinônimos de *controle*. Quando estamos conversando com alguém, a cortesia e o respeito nos impedem de dominar ou direcionar forçosamente a conversa – não despejamos sobre o interlocutor uma pilha de opiniões, tirando-lhe a chance de expressar seu ponto de vista. No caso da Imaginação Ativa, diante da imagem podemos tomar a iniciativa, fazer comentários, fazer perguntas, argumentar, objetar e até adotar uma postura intencionalmente arrogante ou desafiadora – ainda assim, devemos permitir que a imagem *fale*, deixando ela ser o que é e expressar o que pensa. Significa que temos que abandonar completamente o *controle*, isto é, as prevenções acerca do que *deveria* acontecer, do que *deveria* ser dito, que mensagem ou significado *deveria* resultar disso tudo. Precisamos nos abster de impor expectativas sobre o processo, o que implica não se preocupar com a “mensagem certa”, com o significado que *deveria ter*, mas trabalhar apenas com o *que é* – os sentimentos, os conflitos e as imagens que estão diante de nós. Conforme reconhece Jung, trata-se de uma difícil tarefa:

A consciência levanta inúmeras objeções e de fato parece frequentemente ansiosa por apagar a imaginação espontânea, apesar do firme propósito e da intenção de permitir que o processo psíquico se desenrole, sem interferência. (...) Quando se é capaz de superar as dificuldades do início, eis que comparece o *espírito crítico*, tentando interpretar o fragmento da fantasia, classificá-lo, formalizá-lo esteticamente, ou então desvalorizá-lo. A tentação destas *manipulações* é quase irresistível. (...) Esses exercícios devem prosseguir até que o espasmo da consciência desapareça, isto é, até que se consiga deixar as coisas acontecerem por si mesmas (...). Deste modo, se cria uma nova atitude, a qual aceita o irracional e incompreensível, simplesmente porque é aquilo que ocorre (JUNG *in* JUNG; WILHELM, 1983, p. 26).

Parece-nos que a grande dificuldade reside no fato de que, na Imaginação Ativa, os diálogos não são feitos literalmente de palavras. Podemos interagir com as imagens através de palavras, mas a experiência inteira se processa, de imediato, através de ações e reações, do *ver* e do *sentir*. Para a maioria de nós, isso requer uma considerável reformulação de atitude: devemos tentar *ouvir* aquilo que estamos *vendo*. Por exemplo, uma imagem que julgamos estúpida, primitiva e ilógica, ou um personagem que parece ser o “vilão”, o *mal* e o *erro*, deve ser “visto de perto”, com certo respeito e curiosidade, como se ele ou ela tivesse algo significativo a nos ensinar. Somando-se a isso, não podemos deixar de *responder*, acrescentando nossa subjetividade, nossos valores e pontos de vista. A atitude principal é evitar um diálogo unilateral: por um lado, a imagem não deve ser vista como algo *intocável*, como uma autoridade suprema; por outro lado, não podemos tratá-la como mera fantasia sobre a qual temos total domínio.

É precisamente este o aspecto que diferencia, efetivamente, a Imaginação Ativa

de outras técnicas de criação aparentemente próximas (como o *brainstorming*): a Imaginação Ativa não é *predeterminada* com planos ou roteiros direcionados a um ou outro significado a ser alcançado. Ao contrário, simplesmente começamos o processo sem sabermos aonde ele nos levará. Não tentamos “programar” ou adequar as imagens de acordo com objetivos ou requisitos preestabelecidos – ao invés disso, dirigimo-nos às imagens procurando a maneira delas se relacionarem com nossas intenções projetuais. Com isso, podemos perceber que todo e qualquer processo de Imaginação Ativa é sempre *um* processo – *um* caminho dentre muitos possíveis, ainda que único e distinto de todos os outros. Disso decorre que nenhuma imagem é passível de ser padronizada porquanto nenhum sujeito e nenhuma situação podem ser reproduzidos, sendo tal *indeterminação* e *autonomia* da imagem os elementos-chave com os quais devemos trabalhar nesta segunda etapa da Imaginação Ativa.

(3) Interpretar e introduzir um juízo de valores

Após o diálogo e a interação com a imagem atuante em determinada experiência simbólica, as associações tendem a se tornar cada vez mais claras e, com elas, um significado tende a *tomar forma*. Sob o ponto de vista junguiano, o significado decorrente da Imaginação Ativa é sempre um ponto de vista ético acerca de imperativos morais. Convém esclarecermos rapidamente a diferença entre *ética* e *moral*. Toda cultura e sociedade possui uma moral: valores concernentes ao *bem* e ao *mal*, ao que é permitido e ao que é proibido, à conduta correta e à incorreta, enfim, imperativos válidos para todos os seus membros. A ética, por sua vez, é parte do processo de subjetivação, constituindo a relação que o indivíduo estabelece consigo mesmo. Precisamente, a ética condiz a uma tomada de consciência de que os valores morais não são fatos naturais existentes por si mesmos – uma vez que estamos rodeados por um universo que se comporta de maneira *amoral* –, seguida de uma reflexão que discuta, problematize e interprete os valores morais. Retomando a perspectiva de Jung:

Também é um grave erro pensar que basta conseguir algum entendimento das imagens e o conhecimento pode parar por aí. O *insight* deve ser convertido em um compromisso ético. (...) As imagens do inconsciente carregam o homem de uma grande responsabilidade. Se ele não as compreende, ou foge à responsabilidade ética, fica privado de sua totalidade e impõe à sua vida uma dolorosa fragmentação (JUNG *apud* JOHSON, 1989, p. 235).

Embora a preocupação de Jung seja diferente da nossa, o posicionamento ético configura um fator decisivo na Imaginação Ativa aplicada ao Design. De modo geral, o elemento ético refere-se a um princípio de unidade e consistência no processo de Design: nossas condutas e decisões projetuais devem estar de acordo com nossa própria

postura ética e, ao mesmo tempo, com os valores morais provenientes do contexto onde nos situamos.

Acontece que a imagem com a qual estamos trabalhando na Imaginação Ativa é, em si mesma, *amoral*. Retomando aquele exemplo do Tarot, a imagem da *Morte* não significa simplesmente o contrário de “vida”. Pois há também um aspecto *vivificante* na morte na medida em que somente diante dela a vida tem valor – precisamos saber da morte, e até presenciá-la, para *sentirmos* nossas vidas. Entretanto, quando interagimos com esta imagem temos que lidar com um conflito de valores, como se ela nos solicitasse um posicionamento a respeito. E por mais que ela não admita um único “julgamento correto”, sua contextualização nesta ou naquela experiência, situação e circunstância inevitavelmente envolve questões *políticas*, isto é, que interessam a algumas pessoas envolvidas e não a outras.

Diante disso, o que devemos fazer nesta etapa é formular uma interpretação consistente com nossos valores éticos e que forneça uma aplicação específica ao projeto vigente. É neste ponto que exercemos nossa *doação de sentido* em direção àquilo que outrora denominamos “articulação simbólica” – uma ação discursiva movida por um *ímpeto heroico* que, na forma de *ficção trágica*, insere-se em âmbito intersubjetivo. Nossa atenção aqui, portanto, recai sobre o *ímpeto heroico-transcendente*: dependendo da intensidade de uma experiência simbólica, podemos estar inclinados a abandonar “heroicamente” todos os escrúpulos que nos impedem de expressar a potencialidade dessa experiência, ignorando assim os compromissos e responsabilidades que nos *prendem*. Este *exagero ético* corresponde à seguinte situação descrita por Johnson:

Essas ideias geralmente levam você a uma dramática fantasia de afirmação de si mesmo, de que você está assumindo o controle da situação onde trabalha, de que você segue sua própria maneira de ser (...), de que está conseguindo fazer com que todos *dancem* conforme a sua música, de uma forma ou de outra.

Quando essa espécie de fantasia se manifesta, você fica convencido de que vai resolver todos os seus conflitos, pôr todas as coisas em ordem, simplesmente renunciando às regras dos que estão à sua volta, descartando todos que estão no seu caminho ou que se opõem a você, e fazendo exatamente aquilo que você quer (JOHNSON, 1989, p. 238).

Tais extremos tornam-se iminentes porque, quando estamos envolvidos numa experiência simbólica, sentimos grande necessidade de expressar, de um jeito ou de outro, todo o conflito que ela pressupõe. Há, portanto, certa “verdade” nestes exageros – são eles que fornecem o *combustível* de nosso posicionamento ético. Contudo, se tomarmos este ímpeto heroico ao *pé da letra* e tentarmos colocá-lo em prática na sua forma *bruta*, não trabalhada, anularemos toda a potencialidade simbólica da experiência que pretendemos expressar. É justamente neste momento que a reflexão ética deve ser levada a cabo. Temos que formular uma alternativa ética que *desvie* de certos valores morais, sem contudo negá-los. Afinal, toda experiência simbólica apresenta um debate acerca de nossa forma habitual de *ver o mundo*, levando-nos a questionar a

unilateralidade do *senso comum*. Porém, não podemos polarizar tal experiência numa atitude unilateralmente oposta, considerando somente nossas impressões particulares. Precisamos *negociar* novos modos de pensar e de sentir. Ou seja, a interpretação que fazemos de uma imagem deve constituir um ponto de vista ético demasiado *sutil*, simultaneamente aceitando e questionando certos valores morais – portanto, *subvertendo-os*. Uma subversão não pode ser explícita, imediata e radical, caso contrário deixa de ser *subversiva*. Parece-nos que é somente através deste sutil mecanismo que conseguimos expressar uma experiência simbólica e, ao mesmo tempo, mantê-la “em aberto”. Resta-nos então compreender como formular uma interpretação *subversiva* da imagem com a qual acabamos de interagir.

Existe um leque aparentemente infinito de interpretações possíveis a partir de uma única imagem – e todas estas interpretações podem *fazer sentido*. Se por um lado não existe nenhuma interpretação “correta”, por outro, toda e qualquer interpretação nos faz assumir certa responsabilidade e traz consigo determinadas *consequências*. É presumível, pois, agirmos como “advogados da imagem”, analisando cada uma de suas possíveis interpretações e comparando pontos positivos e negativos. No entanto, isso levaria muito tempo e dificilmente nos forneceria uma perspectiva *subversiva*. O que podemos fazer, ao invés disso, é seguir alguns parâmetros para validar uma interpretação de acordo com o seu *potencial subversivo*. Neste sentido, listamos abaixo algumas possíveis diretrizes:

- **Escolher a interpretação que nos mostre algo que não conhecíamos antes.** Para isso, devemos destacar apenas as associações que nos ensine alguma coisa nova sobre a imagem vigente, desprezando assim as anotações que confirmem ideias preconcebidas e opiniões arraigadas. Se possível, devemos enaltecer aquela interpretação que *desafia* as ideias já existentes acerca desta ou daquela imagem.
- **Escolher a interpretação que parece enfatizar algo já conhecido.** Embora esta diretriz contrarie a anterior, devemos dar mais credibilidade a associações que parecem *se repetir* durante a imaginação em vez de uma ou outra que nos ensine algo novo. Ou seja, a *recorrência* ou *redundância* de algo já conhecido tem maior potencial subversivo do que uma ideia desconhecida.
- **Evitar interpretações que nos ofereçam soluções definitivas.** Devemos desconfiar de significados muito óbvios, que nos apontam um caminho claro e fechado em si mesmo – ou seja, qualquer tipo de “lição de moral” que deduzimos a partir de uma imagem. Ao contrário, nossa interpretação deve apontar para uma tarefa *inacabada*, pois nunca alcançaremos um *ponto certo* no qual podemos parar de imaginar.
- **Evitar interpretações radicais e muito distantes da imagem vigente.** Por mais *atraentes* que possam ser aquelas associações que apontam grandes mudanças e quebras de paradigmas, geralmente elas se distanciam muito

da imagem original e, portanto, não se adequam ao contexto onde estamos situados. Nossa interpretação, em vez disso, deve estar de acordo com a *ambiguidade* da imagem, ainda que enfoque um aspecto particular, um *modo de olhar* específico.

A título de exemplo, podemos pensar na seguinte situação: estamos desenvolvendo algum utensílio doméstico especial para idosos. A imagem que encontramos foi a do *eremita* ou *ermitão*, um personagem do Tarot (arcano IX) que vive enclausurado em si mesmo, mantendo-se distante das pessoas em geral. Após dialogarmos com esta imagem – o que provavelmente foi difícil por conta de seu comportamento *impermeável* –, identificamos um aspecto que não conhecíamos antes: seu isolamento social não provém de decepções ou amarguras com as pessoas, mas sim da coragem e maturidade de se seguir uma “verdadeira vocação”. Por nos ensinar algo que não sabíamos, esta poderia ser a interpretação escolhida. No entanto, vamos supor que as ideias de *silêncio* e *introspecção* tenham se repetido com frequência durante o diálogo – neste caso, poderíamos interpretar tal recorrência como uma *virtude* a ser enaltecida, reconhecendo e estimando esta peculiaridade no *eremita* e nos idosos.

Devemos evitar, em todo caso, formular conclusões categóricas e determinantes, tais como “o *eremita* representa a incontestável voz da sabedoria” ou “o peso da idade solidifica em nós uma fortaleza impenetrável” – essas interpretações paralisam a experiência, *congelando* a imagem numa moldura inflexível. Do mesmo modo, não convém tentarmos inverter completamente a situação interpretando a imagem do *eremita* como sendo, por exemplo, um *mal* a ser combatido a qualquer custo ou um tipo de *súplica* desesperada por carinho e atenção – essas conclusões desprezam muitas singularidades da imagem e impõem-lhe outros aspectos que não existiam inicialmente.

Uma interpretação possível aos *idosos eremitas* – sobre a qual é possível construirmos um ponto de vista ético consistente e, ao mesmo tempo, potencialmente *subversivo* – poderia partir do simples provérbio “o hábito não faz o monge”. Com tal sentença, estaríamos defendendo que não se deve julgar um idoso por aquilo que ele aparenta ser, mas sim pelo modo que ele lida consigo mesmo. Assim, mantemos a imagem “em aberto” e, ao mesmo tempo, atribuímos-lhe um sentido particular. Uma interpretação, portanto, deve servir apenas para *encaixarmos* nossas experiências e valores particulares no contínuo *fluxo polifônico* de determinada imagem. Trata-se de um significado provisório que, se escolhido com cuidado, tomará naturalmente uma direção autônoma com o passar do tempo. É assim que atuamos de maneira *subversiva*: quando nossa interpretação *se encaixa* na dinâmica da imagem de modo que, em longo prazo, nosso *modo de olhar* se torne um aspecto integrante da experiência simbólica na qual estamos envolvidos.

(4) Trazer a imagem ao plano concreto

Após formularmos uma interpretação sobre a imagem atuante em determinada experiência simbólica, devemos transferir esta imagem do nível abstrato ao concreto. Significa extrair a *essência* da experiência vivenciada – o significado e o discernimento desenvolvidos no decorrer do processo imaginativo – e *encarná-la* em algo físico, integrando a imagem inicial em nossas intenções práticas. Não se trata, contudo, da concepção imediata de um produto ou peça gráfica – isso seria feito após a Imaginação Ativa. O que devemos fazer é apenas *traduzir* nossa experiência na forma de esboços, desenhos, modelos esculpidos e composições diversas. Precisamos agora nos esforçar em *dar forma* às imagens, guiando-nos pelo discurso que construímos na etapa anterior, pela interpretação adotada. Nossa principal preocupação aqui é *esclarecer* o sentido de uma imagem *realizando-a* fisicamente numa obra em potencial.

Este procedimento depende diretamente das técnicas de Design e das habilidades individuais de cada designer. É como se o *fazer* Design fosse, na Imaginação Ativa, o meio pelo qual podemos *expressar* a experiência simbólica vivenciada. O esboço emergente conecta e organiza as imagens e significados que estão “constelados” em determinado momento do processo – é como uma espécie de *fotografia* da própria ação imaginativa que, ao ser *congelada* e contemplada, pode nos revelar certos ângulos e aspectos não percebidos até então. Noutras palavras, uma pintura ou esboço é a *atualização* das possibilidades abstratas de uma imagem e a *solidificação* das anotações difusas que então são “costuradas” em uma composição mais definida. Assim, os conteúdos trabalhados se tornam mais familiares, possibilitando inclusive novas maneiras de configuração.

É importante não perdermos de vista, em momento algum, a imagem inicial. Isso acontece facilmente quando dizemos “a imagem foi inventada, não é real e, portanto, posso fazer o que eu bem entender com ela”. Ao contrário, ainda estamos no processo de Imaginação Ativa, o que significa que a imagem *ainda é real* e que questões técnicas ainda são secundárias. De certa maneira, pois, a ação de *contemplar* deve manter-se à frente da ação de desenhar, modelar, construir. Tomando de empréstimo as palavras de Bachelard (1988, p. 190), os esboços desta etapa são apenas “os *subprodutos* desse (...) ser imaginante. Nesse caminho do devaneio (...), o verdadeiro *produto* é a consciência dessa ampliação. Sentimo-nos promovidos à dignidade do ser que admira”. Ou seja, a *admiração* que temos pela imagem inicial não pode ser suprimida por um esboço, de tal forma que a imagem sempre nos faça *recuar* diante daquilo que fazemos com ela.

Retomando o exemplo do “hábito que não faz o monge”, levantado no estágio anterior, podemos nos questionar: como retratar, o mais fielmente possível, a imagem do *idoso eremita*? Mais do que isso, vamos supor que o utensílio que estamos desenvolvendo seja uma bandeja para o *café da manhã* – como *capturar*, numa única composição, a relação entre a bandeja e o *eremita*? Além das anotações que já teríamos feito acerca da imagem do *eremita*, há algumas informações básicas sobre *bandejas* que devem ser levadas em conta: bandejas são planas, mas com bordas elevadas para

impedir que as coisas caiam delas, e são comumente encontradas em formas ovais ou retangulares, às vezes com alças nas laterais para facilitar o transporte. Entretanto, tais informações (do eremita e da bandeja) são secundárias – elas não dizem muita coisa sobre a *bandeja do eremita*.

Para tanto, podemos partir do seguinte pressuposto: a impressão *estática* que as bandejas nos dão é, neste caso, enganosa: o eremita não está em *repouso* no café da manhã; ao contrário, ele está *despertando* para mais um dia de trabalho em sua “verdadeira vocação”. A bandeja não encerra um dia; ela é o pretexto de um novo dia. Sendo assim, ao invés de esboçarmos uma bandeja apoiada sobre um idoso deitado em sua cama, podemos ilustrar uma bandeja *embutida* numa escrivaninha de trabalho (como um móvel modular), talvez com uma luminária que auxilie o *eremita* a continuar com seus estudos. Não podemos perder de vista, contudo, o significado do provérbio “o hábito não faz o monge” – é como se o *eremita* estivesse sempre desconfiado do retrato que estamos fazendo dele. Ele poderia nos alertar: “não é a bandeja que me faz ser um eremita, mas o uso particular que *eu* faço dessa bandeja!”. Deste modo, estamos sempre *recuando* diante de nossos esboços e, ao mesmo tempo, definindo cada vez mais o retrato *físico* e *concreto* daquela imagem.

Geralmente estes esboços aparecem como *analogia* da ação relatada nos estágios anteriores, mas também podem corresponder a um aspecto específico da imagem ou apontar diretamente para alguma das associações levantadas. Em todo caso, esboçar e imaginar são atividades inseparáveis. A ação de desenhar, por exemplo, não implica somente uma precisão visual e perceptiva, habilidade manual e conhecimento em geometria, escalas, motricidade. Desenhar implica sentir, animar (no sentido de *dar vida*) e expressar-se. Ou, como demonstra a Dra. Graciela Ormezzano em seu trabalho “Educação Estética, Imaginário e Arteterapia”, o ato de desenhar reúne três dimensões básicas da ação de imaginar: *poiesis* (criação), *aisthesis* (sensação) e *katharsis* (catarse, descarga emocional).

A *poiesis* foi o momento de produção e construção da imagem como Outro; a *aisthesis* coincidiu com a apreciação das imagens, ao valorizar o afetivo, o racional, o sensível e o intuitivo; a *katharsis* provocou a síntese das dimensões anteriores, trazendo os estados relativos à experiência vivida que implicava a união da imagem construída e da imaginada, nutrida daquilo que contemplamos (ORMEZZANO, 2009, p. 56).

O que nos interessa, neste ínterim, é compreendermos que a criação não antecede à contemplação e nem o inverso, mas que ambas, assim como as três dimensões apontadas por Ormezzano (2009), fazem parte de uma mesma ação – a imaginação, que ao invés de *reproduzir* algo visível, *produz* o que se vê. Disso decorre que a expressividade de uma imagem ultrapassa a *forma*, produzindo com frequência o fenômeno da *sinestesia*: a colisão ou mistura das sensações produzidas pelos sentidos fisiológicos (visão, tato, audição etc.). Um dos primeiros autores que investigou a potencialidade deste fenômeno na criação artística foi Wassily Kandinsky: influenciado pela teoria das

cores de Goethe (séc. XVIII), a qual enfatizava aspectos psicológicos e poéticos das cores, Kandinsky estudou a correlação entre *cor* e *forma* em seu livro “Do espiritual na arte e na pintura em particular” (KANDINSKY, 1910). De modo mais efetivo, a conexão entre a Teoria das Formas e a Teoria das Cores foi estabelecida no livro “Ponto e Linha sobre o Plano” (KANDINSKY, 1997), onde o autor finalmente assume a possibilidade de uma arte dita *abstrata* – isto é, que trabalhe com formas sem um objeto referente, derrubando assim a fronteira entre representação e significado. Com isso queremos apenas sublinhar a teoria de Kandinsky como um suporte interessante que, acreditamos, pode complementar e enriquecer o vigente estágio da Imaginação Ativa aplicada ao Design.

Nossas considerações e sugestões não poderiam nos levar mais longe que isso. Embora possa haver ainda muitas dúvidas acerca dos procedimentos e decisões, a ideia geral da Imaginação Ativa aplicada ao Design apresentou-nos, conforme esperamos, alguns aspectos que geralmente não são apreciados no processo de Design. Sobretudo, acreditamos que o dinamismo da imagem, de acordo com a perspectiva teórica adotada neste trabalho, agora tenha ficado mais claro no que se refere às práticas dos designers, sinalizando uma perspectiva *simbólica* de se encarar os problemas comuns em nosso campo de atuação. Como advertido no início, o propósito original (psicoterapêutico) da Imaginação Ativa foi definitivamente *distorcido* e muitos de seus pressupostos foram substituídos por especulações baseadas unicamente em nossa “intuição” – fizemos isso conscientemente, tomando esta técnica como instrumento ainda plástico e maleável, isto é, ainda não testado e validado.

O intuito deste apêndice, portanto, limita-se tão-somente à proposição de *questões* e *conjecturas* metodológicas, seguindo a premissa flusseriana de que “Design significa, entre outras coisas, destino. O fato de nos colocarmos questões é a *tentativa* coletiva de nos apoderarmos do destino e de lhe *darmos forma*” (FLUSSER, 2010, p. 120). Se, além disso, as questões aqui levantadas provocarem novas conjecturas, objeções e desdobramentos, nosso objetivo terá sido mais que cumprido.

REFERÊNCIAS UTILIZADAS:

- BACHELARD, G. **A poética do espaço**. Trad. Antonio de Padua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- BOECHAT, W. **A mitopoese da psique: mito e individuação**. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BULFINCH, T. **O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis**. Trad. David Jardim. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- FLUSSER, V. **Uma Filosofia do Design: A Forma das Coisas**. Trad. Sandra Escobar. Lisboa: Relógio D'Água, 2010.
- HILLMAN, J. **Entre Vistas: conversas com Laura Pozzo sobre psicoterapia, biografia, amor, alma, sonhos, trabalho, imaginação e o estado da cultura**. São Paulo:

Summus, 1989.

- _____. **Ficções que curam: psicoterapia e imaginação em Freud, Jung e Adler.** Trad. Gustavo Barcellos. Campinas: Verus, 2010.
- JOHNSON, R. A. **Sonhos, fantasia e imaginação ativa: a chave do reino interior.** Trad. Dilma Gelli. São Paulo: Mercuryo, 1989.
- JUNG, C.G.; WILHELM, R. **O segredo da flor de ouro.** Trad. Dora Ferreira da Silva, Maria Luíza Appy. Petrópolis: Vozes, 1983. Versão digital disponível em: <http://www.sociedadedespertalista.org.br/arquivos/O_Segredo_da_Flor_de_Ouro.pdf>. Acesso em 10 jun. 2011.
- KANDINSKY, W. **Do espiritual na arte e na pintura em particular.** Trad. Álvaro Cabral e Antônio de Pádua Davesi. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- _____. **Ponto e linha sobre o plano.** São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- NEUMANN, E. **A Grande Mãe: Um estudo fenomenológico da constituição feminina do inconsciente.** Trad. Fernando Pedroza de Mattos e Maria Silvia Mourão Netto. São Paulo: Cultrix, 1996.
- ORMEZZANO, G. **Educação Estética, Imaginário e Arteterapia.** Rio de Janeiro: Wak Ed., 2009.
- OSBORN, A. F. **Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking.** New York: Charles Scribner's Sons, 1953.
- VON-FRANZ, M. L. **Psicoterapia.** São Paulo: Paulus, 1999.

APÊNDICE 3: Resignificações no paradigma da Articulação Simbólica

No intuito de integrarmos e, ao mesmo tempo, diferenciarmos a proposição do paradigma do Design como Articulação Simbólica com relação a outros paradigmas, julgamos necessário atentarmos para possíveis confusões semânticas de alguns termos-chave em contextos distintos. Usar uma mesma palavra para concepções diferentes não é necessariamente um problema. Normalmente é possível fazer a desambiguação sem muitas dificuldades – por exemplo, através do próprio contexto em que se inserem os termos ou por meio de explicações adicionais simples. As confusões semânticas (que Love tanto se esforça para evitar) tornam-se problemáticas apenas quando são também confusões de *práticas*. Ou seja, não se trata apenas da falta de palavras precisas ou de um vocabulário ambíguo, mas dos mecanismos intelectuais de diferenciação, do modo como os termos são enunciados e interpretados.

Neste sentido, uma proposição teórica pode debruçar-se sobre uma mesma ideia ou prática (ou conjunto de ideias ou práticas) e revelar ali categorias e dinâmicas que a explicação anterior deixava de lado ou até mesmo escondia. Mas além de retomar significados então desconsiderados, uma proposição teórica também pode *ressignificar* os próprios termos que são utilizados frequentemente.

Enquanto tratávamos da Articulação Simbólica, algumas palavras-chave provavelmente tiveram seu sentido ampliado em configurações que vão além de seus sentidos costumeiros. É também possível que muitas palavras por nós utilizadas sejam posteriormente distorcidas com relação à ideia que tentamos com elas transmitir – o que pode ser interessante enquanto diálogo.

Em todo caso, há dois termos com os quais particularmente mais nos preocupamos: “símbolo” e “imaginação”. Ambos são decisivos ao entendimento das principais ideias contidas em nossa proposta do Design enquanto Articulação Simbólica. E como todo e qualquer diálogo, para prolongar-se enquanto tal, exige uma compreensão mínima do que está sendo dito, reforçaremos a seguir o que estamos querendo dizer com “símbolo” e “imaginação”.

(A) Símbolo

Podemos considerar que a Articulação Simbólica procura desconstruir a Semiótica, principalmente no que se refere ao conceito de Símbolo. Do ponto de vista semiótico, o símbolo é entendido como elemento de linguagem, especificamente uma classe especial de *signo* com relação ao objeto por ele representado. O signo do tipo “símbolo” representa determinado objeto através de uma lei abstrata e convencional. Por exemplo, a luz vermelha em um semáforo é símbolo do imperativo “pare”. Com isso, entende-se que um símbolo é a representação de um objeto que só pode ter significado na “mente” do interpretante, não havendo outro tipo de veiculação de significado (como semelhança ou rastro). A questão é que o viés semiótico parte da premissa de que o objeto percebido provém do “mundo” real e concreto e transforma-se em dado ou informação, percorrendo nossos sentidos fisiológicos (visão, audição, tato etc.) e chegando até a “mente humana”, onde finalmente é interpretado. Ou seja, parte-se da premissa de que a percepção humana é um processo *consistente e lógico*, alinhado com uma suposta realidade externa igualmente consistente e lógica.

Esta concepção não pode ser confundida com a nossa. Em primeiro lugar, partimos do fato de que as “coisas percebidas” ou “representações” podem ser distorcidas de várias maneiras e aparentemente por motivos inconsistentes e ilógicos. Reconhecemos que, na prática, a distinção habitual entre objeto e representação, embora seja completamente abstrata, é útil para agirmos com eficiência em nossas ações cotidianas. Contudo, em nossa proposição paradigmática preferimos deixar de lado a ideia de imagens e símbolos como sendo simplesmente “representações” ou “coisas percebidas” e atribuímos maior ênfase em outros aspectos. Acreditamos que nosso intelecto não apreende e interpreta somente as “coisas percebidas”, mas abrange toda uma vasta região de sentidos e significados que, embora possuam comportamentos semelhantes aos das “coisas percebidas” (parecem ser *objetivos*), têm características diferentes.

Neste esforço, a separação entre sujeito e objeto deixa de ser tão clara (ou apenas deixa de ser importante) no que se refere a uma experiência ou situação simbólica. Entendemos símbolo como sendo a expressão de uma experiência simbólica, ou seja, uma situação aparentemente espontânea, inevitável e carregada de afeto. Não podemos verificar se tal experiência foi veiculada pelo sujeito ou pelo objeto. Disso decorre que sua “substância” e o seu significado “real” não é apreensível diretamente. A experiência vir a ser *visual, auditiva* ou *dolorosa* é um fato secundariamente acrescentado pelo sujeito que a vivencia. Com efeito, diante de um símbolo temos a impressão de que seu significado é inesgotável e que, ao mesmo tempo, é cada vez mais compreensível através do símbolo. É como se ele estivesse sempre *um passo a frente* da percepção. Parece haver, por exemplo, um profundo abismo entre uma música e a experiência simbólica que algumas pessoas vivenciam com essa música. Tal experiência não provém da música ou das pessoas, mas *realiza-se* na música e nas pessoas.

A partir dessas considerações, podem surgir as perguntas: onde *está* o símbolo

(na música ou nas pessoas)? Como se realiza uma tão profunda rede de pensamentos e afetos à base de tão poucos elementos envolvidos (a música e as pessoas)? A resposta parece apontar para a vida subjetiva e intersubjetiva: o símbolo está e se realiza numa *ficção*, seja ela individual ou coletiva. Uma ficção pode ser entendida como uma história *irrepetível*, sem comum medida com as coisas e os fatos ordinariamente “percebidos”. O símbolo, neste sentido ficcional, não faz muita distinção entre sujeito e objeto, passado e futuro – ao menos nos faz pensar que a relação mantida entre eles é assimétrica. Sendo a expressão de uma experiência simbólica, o símbolo também tem o sentido de “anunciação” ou “prenúncio”, atestando uma espécie de “aura” que sacraliza e singulariza determinada situação presente.

O símbolo é tanto prenúncio quanto presente. O sujeito que o experimenta, por sua vez, é ao mesmo tempo *narrador* e *espectador* de uma ficção. Ele participa de tal forma que se possa unir, em uma mesma ficção, a realidade subjetiva do *agora* e a realidade objetiva da *aura* (aquilo que *está por vir*). Neste sentido, o símbolo solicita uma ação criativa do sujeito, ganhando densidade na medida em que o sujeito recria, reanima e redireciona o símbolo (sem, no entanto, fundamentalmente modificá-lo). **Por isso o símbolo não é um objeto ou uma representação, mas um “modo de olhar”, uma ação contínua de criação, uma *autopoiese*.**

Pode-se perguntar, no entanto, se esta nossa concepção de símbolo não dilui o sentido costumeiro de ficção (mentira, invenção) para torná-lo uma simples propriedade geral da experiência. Mais precisamente: qual a diferença entre a experiência simbólica e outras experiências ordinariamente vivenciadas? Em nosso entendimento, toda experiência é mediada por imagens que, por sua vez, acabam inevitavelmente se agrupando e formando ficções ou “pedaços” de ficções. Mas as experiências e ficções “sem importância” se limitam a reproduzir esboços prévios de ação ou significado e, por isso, não permitem a emergência de qualidades inéditas ao que é experimentado. Noutras palavras, as ficções tecidas no *hábito* são incapazes de suscitar novas pautas de ação e, em consequência, não se expressam simbolicamente a quem as vivencia em sua atual configuração (podendo ter sido simbólicas no passado ou tornar-se simbólicas no futuro).

A experiência simbólica, por sua vez, solicita-nos um envolvimento mais intenso. É uma epifania contraditória que se impõe ao mesmo tempo em que se submete a intervenções, quase *implorando* pela intervenção do sujeito. Ora, se assumimos que o “mundo” é vivido subjetivamente, isto é, que não passa de um conjunto de experiências e situações, a realidade das pessoas se amplia e se enriquece com as epifanias e intervenções que constituem as experiências simbólicas. Sendo assim, o símbolo pode ser descrito como sendo a intervenção subjetiva que “converte” a experiência simbólica em alguma coisa – objeto, expressão (visual, sonora, verbal), lembrança, ação etc. – que continue provocando epifanias.

Seguindo este raciocínio, parece-nos que o âmbito intersubjetivo, o plano da comunicação, privilegia a formação de símbolos, posto que o símbolo nasce do desafio ao reconhecimento de uma experiência simbólica particular sob o olhar dos outros. A

comunicação e as interações em geral são os únicos meios possíveis para que nossas ideias, experiências, impressões e expressões *captem* novos olhares e, portanto, são os únicos meios possíveis para ampliarmos nossa realidade. O símbolo então resulta dessa ampliação constante de realidades, espelhando a potência subjetiva de cada indivíduo dentro de uma rede complexa de relações e olhares.

(B) Imaginação

Em nossa revisão bibliográfica, notamos que grande parte da tradição filosófica ocidental compreende a imaginação como sendo uma “reprodutora da realidade”. Esta tradição entende a imagem como sendo algo que *sobrou* da “coisa percebida”, sendo a imaginação uma função secundária da percepção que retém estes rastros ou vestígios imagéticos. Por conseguinte, a imagem seria a “coisa percebida” quando ausente e, associando-se a outras imagens, formaria as ideias abstratas que, por sua vez, podem se tornar tanto conhecimento quanto meras fantasias. Sob este viés, costuma-se usar a palavra imaginação como sinônimo de percepção ou como um aspecto da percepção – percebemos imagens *das* coisas, como uma versão *virtual* das coisas.

Neste trabalho, contudo, estamos tratando a imaginação não somente como reprodutora da realidade, mas antes como *criadora*. A imaginação antecede a percepção e a própria realidade. A imagem, longe de ser uma simples representação ou reprodução dos objetos e da realidade, não traduz um pensamento e uma percepção já feitos, mas os *realiza*. E o sujeito que imagina recebe, pela imagem, o próprio pensamento, afeto, experiência. A imaginação *encarna* aquilo que consideramos “real”, uma vez que as imagens são responsáveis por nossa noção de realidade. Sendo assim, só podemos perceber diretamente o que está sendo imaginado – o que não está sendo, por definição, faz parte do desconhecido –, ainda que a imagem imaginada mostre-se sempre diferente.

Essa tomada de consciência, que a tradição fenomenológica esforçou-se em destacar nos fenômenos da psique, permite-nos entender como o paradigma da Articulação Simbólica se propõe a desconstruir toda uma escola de pensamento que adota a “percepção” como sendo um dos elementos-chave do processo de Design. Não queremos anular a ideia de percepção ou substituí-la pela imaginação. Queremos assumir, por um lado, a percepção de forma menos objetivamente passiva e mais subjetivamente ativa e, por outro, a imaginação de forma mais dinâmica e criadora.

De um modo mais geral, compreende-se também todo o interesse que há, acreditamos nós, em determinar uma fenomenologia do imaginário onde a imaginação é colocada no seu lugar, no primeiro lugar, como princípio de excitação direta do devir psíquico. A imaginação tenta um futuro (BACHELARD, 2009, p. 8).

A perspectiva de Bachelard e de outros autores do imaginário consiste em assumir que é pela imaginação que temos acesso à experiência e à própria consciência. Uma das questões mais contundentes, no campo do Design, derivadas dessa perspectiva é que “forma X função” se torna uma separação artificial. Tanto uma quanto a outra são imagens. Ambas são significações, ambas são circunstâncias e, portanto, ambas são ficções. Mas uma vez privados desta tomada de consciência, parece-nos que se torna mais difícil de agirmos sobre a realidade de modo a recriá-la a partir daquilo que a antecede, isto é, da imaginação. Ou seja, se podemos separar alguma coisa em forma e função, também podemos ignorar essas fronteiras ou, o que talvez seja mais produtivo, podemos tentar imaginar o que a forma e a função *têm a nos dizer*, retrabalhando assim novas formas e funções em cada uma delas. Pois a forma, a função, a “realidade externa”, a percepção e a própria consciência não são territórios cercados aos quais estamos confinados. São a morada de nossa ação criativa.

Acreditamos que nossas percepções e nossa sensação de existência derivam desta ação criativa, que é a imaginação em si. Desse ângulo, o mundo não é algo inatingível pela ação e somente experimentável pela percepção. O mundo é uma história irrepetível que, por si só, não pode nos dar aquilo que somente a nós cabe imaginar. Os objetos, por sua vez, não são entes distintos da imagem que temos deles, mas são extremidades momentâneas de um contínuo indivisível que é o ato de imaginar. A separação entre “objeto” e “representação”, entre outras, é apenas um artifício provisório e improvisado da inteligência a serviço da imaginação. **Estas separações, portanto, devem servir à ação criativa, e não o contrário.** Logo, é também inútil tentar saber se a própria imaginação está “dentro” ou “fora” do sujeito imaginante, pois “dentro” e “fora” são artifícios decorrentes de uma ação criativa.

A imaginação não está em lugar algum, mas está no tempo, ou melhor, atua por meio de circunstâncias afetivas que nos dá a sensação temporal. Dividir intelectualmente a imaginação em tempos sucessivos, como uma causa e uma consequência, é uma reconstrução *a posteriori* do intelecto na tentativa de continuar imaginando, ainda que isso possa imobilizar o fluxo contínuo da imaginação em um fragmento arbitrário. Além disso, a imaginação não é uma conjuntura individual, como se cada um de nós estivesse aprisionado em um “imaginário particular”. Embora as imagens possam ser vivenciadas e compreendidas somente dentro de uma esfera subjetiva, a legitimidade da imaginação acontece nas relações entre sujeitos. O “eu” não é apenas uma imagem de nós mesmos, mas acima disso o impacto das imagens que os outros têm sobre nós. Antes de imaginar os outros, somos por eles imaginados.

E se objetarmos que a separação entre “eu” e “outro” é também um artifício da imaginação, perceberemos que é na cisão e na união entre imagens que podemos nos tornar *agentes* (ou *reagentes*) da imaginação, modelando assim nossa subjetividade como uma espécie de *homeostase* intersubjetiva. O profundo abismo existente entre separações diversas torna-se então uma abertura, no sentido de oportunidade, para uma ação instauradora que provisoriamente podemos exercer sobre a dinâmica da

imaginação. É assim que articulamos uma experiência simbólica: somos convidados a intervir na imaginação *imaginando-a* de maneira diferente, com um novo olhar, com uma nova configuração simbólica. Enquanto designers, portanto, percepções e olhares são os nossos meios; a imaginação é o nosso fim. Percepções e olhares estão sempre mudando de forma, mas trabalhamos com eles, sempre procurando por novas brechas no exercício de imaginá-los.

REFERÊNCIA UTILIZADA:

- BACHELARD, G. A poética do devaneio. Trad. Antonio de Pádua Danesi. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

Posfácio ou por que não é preciso ter olhos para enxergar as coisas

A alma tem dois olhos: um que olha para o tempo, outro que olha para mais longe, para o cimo, para a eternidade. (...) Galileu não descobriu a fórmula da queda livre, inventou-a: experimentou uma forma atrás da outra até encontrar uma que funcionasse. Assim a teoria geométrica (e a teoria mecânica) é uma concepção (*design*) que atribuímos aos fenômenos para os compreender. (...)

Temos de admitir que: o fato de o Sol girar em torno da terra ou a Terra em torno do Sol é apenas uma questão de *design*. Mas a queda dos graves [a lei gravitacional] também será uma questão de *design*? Por outras palavras: se já não partilhemos a opinião de Platão, segundo a qual o *design* dos fenômenos está no céu e deve ser descoberto por via teórica, mas acreditamos, ao invés, sermos nós próprios a criar os fenômenos, por que é que os fenômenos têm o aspecto que têm, em vez daquele que desejávamos que tivessem? (...)

...não há dúvida de que as formas, independentemente de terem sido descobertas ou inventadas, projetadas por um *designer* celeste ou humano, são externas, ou seja, independentes do tempo e do espaço. A soma dos ângulos de um triângulo inteligível é sempre e eternamente 180 graus, quer o tenha descoberto no céu ou inventado no estirador. (...) O modo de ver do *designer* – quer o celeste, quer o humano – corresponde sem dúvida ao do *segundo olho* da alma. (...) O segundo olho da alma continua a olhar para a eternidade, mas trata-se de uma eternidade que agora pode manipular.

É esta a *perspectiva do designer*: tem uma espécie de olho parietal (...) que lhe permite perceber e relacionar-se com a eternidade. (...) Na Mesopotâmia, chamavam-lhe profeta. Seria mais adequado chamar-lhe Deus. Mas, graças a Deus, não o sabe e considera-se um técnico ou um artista. Que Deus lhe conserve esta convicção (FLUSSER, 2010, p. 33-37).

O trecho acima foi cuidadosamente *reservado* para encerrar nosso estudo. A “perspectiva do designer”, como argumenta Flusser, é um *modo de olhar* particularmente humano que nos permite contemplar o infinito: construímos e consumimos produtos diversos, desenhamos e apreciamos imagens, mas, sem que saibamos exatamente “como”, compreendemos, experimentamos e inventamos uma miríade de sentidos, significados, emoções, desejos, ideias e valores. Por conseguinte, a “perspectiva do designer” é uma forma possível, dentre outras, de nos relacionarmos com o mundo e com os outros seres humanos. Mas como se dá essa relação?

No prefácio que inicia a presente dissertação, falamos de uma “luta nostálgica” entre o texto e a imagem para ilustrarmos o antigo debate da filosofia ocidental acerca desta enigmática relação que temos com o mundo: o *real* contra o *ideal*. De maneira análoga, o campo do Design parece basear-se numa dicotomia, proveniente da tradição linguística, para explicar nossa interação com o mundo: existe um *senal*, que é a coisa indicada (o *real*), e há um *significado* correspondente, que é uma ideia, um conceito, um

valor (o *ideal*).

No entanto, essa lógica do *real* x *ideal*, do *senal* x *significado*, não explica satisfatoriamente a “perspectiva do designer” que procuramos delinear neste trabalho. Complexa, tal explicação exige multi e transdisciplinaridade. É possível perceber, de imediato, que essa relação binária não nos esclarece *como* e *por que* um objeto ou uma imagem indica estritamente alguma coisa ou alguma ideia. Por exemplo: quando compramos um instrumento musical (um violão, um flauta), conseguimos executar seus diversos mecanismos porque o designer que projetou tal instrumento baseou-se em funções que supostamente já conhecemos (se fôssemos músicos), em ideias que já possuímos, em uma linguagem comum e em valores preestabelecidos. Porém, na medida em que utilizamos este novo instrumento, sentimos que nossa relação com ele adquire um significado diferente daquele com o qual estávamos habituados a ter com outros instrumentos, sendo que desta nova relação podem surgir novas formas de composição musical.

Um “modo de olhar” foi criado e enxergamos através dele, com a possibilidade de ampliá-lo, exclusivamente pelas mãos do designer. Como isso é possível? Como os objetos e imagens poderiam oferecer um *modo de olhar*, uma dimensão mais ampla, se eles somente fossem *senais* para indicar *significados* preexistentes? É o que tentamos apresentar nesta pesquisa, isto é, apenas um início para reflexão: os designers, além de referirem a significações, também inventam e reconfiguram novas formas de significação. É este último aspecto que caracteriza aquilo que nos parece ser a “perspectiva do designer”, o nosso “olho parietal” nos termos de Flusser.

Não se trata necessariamente de propor ideias novas, configurações inéditas ou discursos “inovadores”. Antes disso, o designer tem a capacidade especial de nos fazer *pensar* enquanto lidamos com um objeto de design, de nos levar a compreender nossos próprios pensamentos e experiências tanto quanto os das outras pessoas. É como se o músico que adquiriu nosso violão ou flauta dissesse “eu nunca tinha pensado em tocar assim!”, ou então “agora, com este instrumento, eu entendo melhor uma ideia ou experiência que eu tinha, mas que não entendia muito bem”, ou ainda “finalmente compreendi uma coisa que eu já sabia e não sabia que sabia”. Os designers nos fazem pensar e nos dão o que pensar porque trabalham com experiências e significados (tanto os já conhecidos por outros quanto os já conhecidos por nós), bem como nos oferecem experiências e significados que não conhecíamos e que descobrimos por estarmos lidando com este ou aquele produto desenvolvido.

Temos assim uma dinâmica de expansão da realidade por intermédio do Design: ao trabalharmos com experiências e significados velhos *para* descobrirmos experiências e significados novos, não apenas estamos nos comunicando e nos relacionando com os outros, mas necessariamente estamos ampliando a comunicação e as redes de significado. Isso somente é possível porque temos a capacidade humana de suscitar significações, de evocar situações e circunstâncias, de imaginar e conceber configurações diversas a tudo aquilo que nos cerca. Consequentemente, acreditamos que todo ser

humano é, potencialmente, designer. O Design, em sentido amplo (isto é, não somente enquanto atividade profissional ou campo de pesquisa), é uma dimensão de nossa experiência total de seres humanos que vivem no mundo e em sociedade, é uma singularidade humana. Um indivíduo não está *sendo* designer quando simplesmente traduz ou representa a realidade, mas quando a *realiza*, interpretando e recriando seus significados. Somos designers quando participamos ativamente da experiência da realidade, quando o mundo *encarna*, através dos objetos e imagens por nós produzidos, nosso mundo individual e vice-versa.

Mas como exatamente fazemos isso? Uma das maiores dificuldades que tivemos neste trabalho foi a de explicitar este “como faz”, isto é, contextualizar nossa abordagem (declaradamente teórica) em algo concreto e atrelado a uma vivência cotidiana. O máximo que fizemos foi “contar histórias”, levantar possíveis exemplos e situações, chegando a propor alguns caminhos hipotéticos como aquele da Imaginação Ativa (Apêndice 2). Isso se justifica pelo fato de que nosso objetivo limita-se a uma proposição heurística, a um ponto de partida inicial a ser expandido em direções diversas.

Entretanto, é possível que este ponto de partida pareça *lugar comum* para algumas pessoas. Se for o caso, talvez o indivíduo já saiba como “articular símbolos” – e justamente por isso ele provavelmente saiba valorizar o que estamos propondo. Por outro lado, talvez nossa proposta pareça um esforço muito grande para algumas pessoas. Neste caso, entendemos que de fato demanda esforço a compreensão de qualquer ideia que fuja de um paradigma predominante, isto é, que confronte com um conjunto de ideias que é aceito de modo geral pelas pessoas.

Mas este esforço pode ser vencido pelo mesmo fator que o torna tão resistente: o hábito. Não se trata de uma reação que combata as ideias já consolidadas, pois geralmente um hábito não é consciente de si e, portanto, não pode ser combatido diretamente. O que podemos fazer é criar outro hábito, aproveitando-nos dos que já existem: ao invés de mudar completamente as atitudes, construir novas atitudes; ao invés de buscar o que é “bom” e “melhor”, retrabalhar a complexidade dos valores, tornando-os mais complexos e flexíveis. Qualquer tipo de hábito ou paradigma nos impede de fazer certas coisas, mas nos possibilita fazer outras. A ideia de que “a forma segue a função”, por exemplo, nos impede de atribuir elementos *lúdicos* e *misteriosos* a grandes sistemas de sinalização – como placas de trânsito. Mas também nos permite evitar acidentes no trânsito, além de nos ensinar mecanismos de circulação urbana, diretrizes de localização e várias outras coisas. Ou seja, um conjunto de ideias diminui nosso campo de visão para aumentar este mesmo campo. Mas este aumento só acontece quando não nos conformamos com as ideias disponíveis e, ao invés disso, nos aproveitamos delas para criar novas estruturas e configurações.

Com isso queremos dizer que nossa proposta da Articulação Simbólica é mais um convite ou desafio a novos hábitos e menos uma resposta ou um substituto a velhos hábitos. Reconhecemos, pois, que muito do que aqui defendemos enuncia-se como *utopia* – não no sentido de lugar impossível, mas de *horizonte norteador*. Um lugar que

se afasta cada vez que dele nos aproximamos, mas que permanece próximo de nós, mostrando-nos uma realidade onde o *homo faber* não se distingue do *homo sapiens* porque ele compreende que “fazer coisas” equivale a “perceber coisas” e vice-versa, e porque além de absorver, manipular e reinventar realidades, ele está consciente disso. Curiosamente, parece-nos que, no decorrer desta pesquisa, este horizonte norteador foi adquirindo uma autonomia e uma amplitude muito maiores do que um único estudo poderia gerar. Isso nos leva a crer que, na verdade, essas ideias não são exclusivamente nossas, mas que já existiam e que nós somente as contextualizamos no âmbito da pesquisa em Design – “uma coisa que eu já sabia e não sabia que sabia”.

Redirecionando-nos assim à conjugação no singular, devo reconhecer que grande parte deste trabalho não foi desenvolvida isoladamente por mim, mas em diálogo com certas *más companhias* que eu tive o privilégio de ter ao meu lado (algumas delas listadas na seção de “agradecimentos” que inicia este documento). Minha autoria, pois, significa apenas que estou “assumindo a culpa”.

Em decorrência disso, a ideia geral que defendo nesta pesquisa, a *Articulação Simbólica*, resultou menos de uma cadeia linear e bem planejada de pensamentos individuais e mais de conversas, discussões intermináveis e encontros acidentais. Foi recorrente, inclusive, a sensação de *déjà vu* enquanto eu lia, escrevia e reescrevia esta dissertação. Por isso ainda não sei se, de fato, posso dizer que meus objetivos foram “atingidos”. Pois meu objetivo maior, aquele diante do qual o *déjà vu* é inevitável, não é exatamente *atingível*: tal como um viajante cambiante, procuro não por um destino final, mas por um caminho que me permita continuar viajando. Este trabalho foi apenas uma viagem, minha primeira viagem, mas eu não pretendo ficar por aqui. Uma mesma viagem nunca é igual e, a cada dia, uma mesma paisagem se apresenta diferente. Amanhã ou depois haverá outras paisagens e outras direções a serem tomadas.

Dito de outra forma, sei que neste trabalho não está escrito tudo aquilo que eu gostaria de dizer, quiçá aquilo que eu poderia incluir mas de que nem tenho conhecimento ainda. Meus interesses de pesquisa, Design e Filosofia, são duas coisas vivas e escorregadias e, portanto, sei que há muito por estudar – certamente, eu mesmo mudarei, logo mais, muito do que aqui falei. Acho que é isso que significa uma “pesquisa acadêmica”: contar uma história que inclua nossa própria história.

Minha história partiu da questão: o que significa fazer Design? Projetar, planejar, gerenciar e produzir, por exemplo, são enredos comumente trilhados, mas há muita história que não tem nada a ver com Design e que também segue por estas trilhas. O caminho que eu percorri até aqui foi o seguinte: fazer design não é criar, produzir ou reproduzir coisas. É fazer ver o que não se enxerga. É um “modo de olhar” que não precisa de olhos, mas que precisa do olhar dos outros. Acima de tudo, é articular o que se vê através do que se vivencia – não de forma individual, mas coletiva, comunicativa.

Espero com isso apenas construir novas histórias e influenciar outras, circunscrevendo através delas uma história maior, ainda inexistente. Afinal, toda e qualquer história se torna diferente do que era antes de ser compreendida por aqueles

que não a vivenciaram. Ou seja, tudo é vivido pela primeira vez, de tal forma que não apenas contamos nossas histórias, mas nossas histórias também se transformam naquilo que contamos. Acho que é assim que fazemos design e, sobretudo, tornamo-nos sujeitos de nossas vidas: entendendo que somente as ficções são verossímeis.

REFERÊNCIA UTILIZADA:

- FLUSSER, V. Uma Filosofia do Design: A Forma das Coisas. Trad. Sandra Escobar. Lisboa: Relógio D'Água, 2010.

Lista geral de referências consultadas

- ALEXANDER, C. **Notes on the Synthesis of Form**. Harvard University Press, Cambridge, MA, 1964.
- _____. The state of the art in design methods. *In: DMG Newsletter*, v. 5, n. 3, 1971, p. 3-7.
- AMABILE, T. M. **The Social Psychology of Creativity**. Springer-Verlag, New York, 1983.
- ARAN, E. **Conspirações: tudo o que não querem que você saiba**. São Paulo: Geração Editorial, 2008.
- ARAÚJO, A. F.; TEIXEIRA, M. C. S. Gilbert Durand e a pedagogia do imaginário. *In: Revista Letras de Hoje*, v. 44, n. 4. Porto Alegre, out./dez. 2009, p. 7-13. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/viewFile/6539/4746>>. Acesso em 25 abr. 2010.
- _____. **Gilbert Durand: imaginário e Educação**. Niterói: Intertexto, 2011.
- ARCHER, L. B. **Systematic Method for Designers**. The Design Council, London, 1965.
- _____. Whatever became of design methodology? *In: Design Studies*, v. 1, n. 1, 1979, p. 17-20.
- ARGAN, G. C. **Arte moderna**. Trad. Denise Bottmann e Federico Carotti. São Paulo: Cia. das Letras, 1993.
- _____. **História da Arte como História da Cidade**. Trad. Pier Luigi Cabra. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- _____. **Projeto e Destino**. Trad. Marcos Bagno. São Paulo: Editora Ática, 2000.
- ARISTÓTELES. Metafísica (Livros I e II). Trad. Vincenzo Cocco. *In: Os pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1979, p. 11.
- ASIMOW, M. **Introduction to Design**. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ, 1962.
- ASSUNÇÃO, A. V. **Por uma razão sensível: o método e a imaginação criadora no design industrial**. Dissertação de mestrado orientada por Lúcia Maria Vaz Peres. Pelotas: PPGE / FaE – UFPel, 2004.
- AVENS, R. **Imagination is Reality: Western Nirvana in Jung, Hillman, Barfield and Cassirer**. Dallas: Spring Publications Inc., 1980.
- BACHELARD, G. **O direito de sonhar**. São Paulo: Difel, 1985.
- _____. **A poética do espaço**. Trad. Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- _____. **O ar e os sonhos: Ensaio sobre a imaginação do movimento**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- _____. **A Dialética da Duração**. Trad. Marcelo Coelho. São Paulo: Ed. Ática. 1992.
- _____. **O novo espírito científico**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2000.
- _____. A epistemologia. *In: O saber da Filosofia*. Tradução de Fátima Lourenço Godinho e Mário Carmino Oliveira. Lisboa : Edições 70, 2006.
- _____. **A poética do devaneio**. Trad. Antonio de Pádua Danesi. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- BALJON, C. J. History of history and canons of design. *In: Design Studies*, v. 23, 2002, p. 333-343.
- BAMFORD, G. From analysis/synthesis to conjecture/analysis: a review of Karl Popper's influence on design methodology in architecture. *In: Design Studies*, v. 23, 2002, p. 245-261.
- BARRETO, M. H. **Símbolo e sabedoria prática: C. G. Jung e o mal-estar da modernidade**. São Paulo: Edições Loyola, 2008.
- BARROS, E. P. **Entrevista com Teixeira Coelho: imaginário é vista lateral**. Imaginalis: Grupo de Estudos sobre Comunicação e Imaginário, 2005. Disponível em: <<http://www.imaginalis.pro.br/cms/arquivos/1269540056.pdf>>. Acesso em 10 abr. 2010.
- BARTHES, R. **Mythologies**. Paris: Seuil, 1970.
- _____. A mensagem fotográfica. *In: LIMA, L. C. (org.). Teoria da cultura de massa*. 7.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- _____. **Elementos de semiologia**. 16. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.
- BATLICKOVA, E. **A época brasileira de Vilém Flusser**. São Paulo: Annablume, 2010.
- BAUDRILLARD, J. **The Mirror of Production**. Trans. Mark Poster. New York: Telos Press, 1975.
- _____. **Simulacros e simulações**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- _____. **Symbolic Exchange and Death**. London: Sage, 1993.
- _____. **Cool memories IV**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

- _____. **Senhas**. Trad. Maria Helena Kühner. 2. ed. Rio de Janeiro: Difel, 2007.
- _____. **O Sistema dos Objetos**. Trad. Zulmira Ribeiro Tavares. 5. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- BAUMAN, Z. A Sociedade Líquida: entrevista com Zygmunt Bauman. In: **Folha de S. Paulo**, 19 de outubro de 2003. Disponível em: <<http://www.frenteirasdopensamento.com.br/portal/entrevistas/a-sociedade-liquida-entrevista-com-zygmunt-bauman>>. Acesso em 04 set. 2011.
- BECCARI, M. N.; SMYTHE, K. C. A. S. Introdução a Bakhtin para uma possível Criação Coletiva-Individual em Design. In: **Anais do 9º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: AEND-Brasil e PPG-Design Universidade Anhembi Morumbi, 2010, p. 266-274.
- BECKER, E. **A negação da morte: uma abordagem psicológica sobre a finitude humana**. 3. ed. Rio de Janeiro: Record, 2007.
- BEIERWALTES, W. **Platonismo e idealismo**. Bologna: Il Molino, 1987.
- BELTING, H. Imagem, Mídia e Corpo: Uma nova abordagem à Iconologia. In: **Revista Ghebreh**, n.8, 2006. Disponível em: <<http://revista.cisc.org.br/ghrebh8>>. Acesso em: 03 set. 2011.
- BESTELIUS, I.; DOEVENDANS, K. Planning, design and the post-modernity of cities. In: **Design Studies**, v. 23, 2002, p. 233-244.
- BEZERRA, C. **O designer humilde**. São Paulo: Edições Rosari, 2008.
- BISHOP, P. **Synchronicity and intelectual intuition in Kant, Swedenborg and Jung**. Lewiston: Edwin Mellen Press, 2000.
- BOECHAT, W. A mitopoese da psique: mito e individuação. In: **Coleção Reflexões Junguianas**. Petrópolis: Vozes, 2008.
- BOIA, L. **Pour une histoire de l'imaginaire**. Paris: Les Belles Lettres, 1998.
- BOMFIM, G. A.; ROSSI, L. M. Moderno e pós-moderno, a controvérsia. In: **Design & Interiores**, São Paulo, n. 19, p. 20-26, jun./jul. 1990.
- BOMFIM, G. A. Sobre a Possibilidade de uma Teoria do Design. In: **Estudos em Design e Anais P&D Design**, a. II, v. II. Rio de Janeiro: Associação de Ensino em Design do Brasil (AEND-BR), nov. 1994a, p. 15-22.
- _____. Teoria ou senso comum? In: **Design & Interiores**, São Paulo, n. 42, p. 104-105, 1994b.
- BONSIEPE, G. Visuality | Discursivity. In: **Conference at Jan van Eyck Academy**. Maastrich: Jan Van Eyck Academy, 1997, p. 01-12.
- BRANDÃO, J. S. **Mitologia Grega**. Vol. I. Petrópolis: Vozes, 1986.
- BROADBENT, G. Design and Theory Building. In: CROSS, N. (ed.) **Developments in Design Methodology**. John Wiley, UK, 1984.
- BROADBENT, G.; WARD, A. (orgs.) **Design Methods in Architecture**. Lund Humphries, London, 1969.
- BUCCIARELLI, L. L. Between thought and object in engineering design. In: **Design Studies**, v. 23, 2002, p. 219-231.
- BUENO, F. S. **Grande dicionário etimológico-prosódico da língua portuguesa**. São Paulo: Saraiva, 1968.
- BULFINCH, T. **O livro de ouro da mitologia: histórias de deuses e heróis**. Trad. David Jardim. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.
- BÜRDEK, B. E. **Diseño: história, teoria y practica del diseño industrial**. Barcelona: G. Gili, 1994.
- CALVERA, A. Treinando pesquisadores para o Design: algumas considerações e muitas preocupações acadêmicas. In: **Revista Design em Foco**, v. III, n. 001. Salvador: Universidade do Estado da Bahia, janeiro-junho 2006, p. 97-120.
- CAMPBELL, J. **Myths to live by**. Nova York: Viking Press, 1972.
- _____. **Mito e transformação**. São Paulo: Ágora, 2008.
- CASSIRER, E. **An Essay on Man: An Introduction to the Philosophy of Human Culture**. New Haven/London: Yale University Press, 1962.
- _____. **Esencia y efecto del concepto de símbolo**. México: Fondo de Cultura Económica, 1975.
- _____. **Mito do estado**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.
- _____. **Ensaio sobre o Homem: introdução a uma filosofia da cultura humana**. Trad. Tomas Rosa Bueno. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- _____. **A Filosofia das Formas Simbólicas. Segunda parte: O Pensamento Mítico**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- CAVALCANTI, T. R. de A. Jung. In: **Coleção Folha Explica**. São Paulo: Publifolha, 2007.
- CHAUI, M. **Convite à Filosofia**. 13. ed. São Paulo: Ática, 2010.
- CÍCERO, M. T. **Selected Works**. London: Penguin Books, 1960.

- CLARKE, J. J. **Em busca de Jung: indagações histórica e filosóficas**. Trad. R. Jungmann. Rio de Janeiro: Ediouro, 1992.
- CNPQ. **Tabela de Áreas do Conhecimento**. Comissão de Avaliação da Plataforma Lattes, julho de 2005. Acesso em 10 abr. 2010. Disponível em: <http://www.fflch.usp.br/da/arquivos/graduacao/bolsas/pibic-2009-2010/pibic_areas.pdf>.
- CORBIN, H. **Creative Imagination in the Sufism of Ibn 'Arabi**. Princeton: Princeton University Press, 1969.
- CORTELLA, M. S. **A escola e o conhecimento - fundamentos epistemológicos e políticos**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2009.
- COSTA, C. Z. **Além das formas: introdução ao pensamento contemporâneo no design, nas artes e na arquitetura**. São Paulo: Annablume, 2010.
- COSTA, N. Terapia Analítico-comportamental. In: **Dos Fundamentos Filosóficos à Relação com o Modelo Cognitivista**. Santo André: ESETec, 2002, p. 1-8.
- COYNE, R. D. Objectivity and the design process environment and planning B. In: **Planning and Design**, v. 19, 1990, p. 361–371.
- COYNE, R. D.; SNODGRASS, A. Is designing mysterious? Challenging the dual knowledge thesis. In: **Design Studies**, v. 12, n. 3, 1991, p. 124–131.
- COYNE, R.; PARK, H.; WISZNIEWSKI, D. Design devices: digital drawing and the pursuit of difference. In: **Design Studies**, v. 23, 2002, p. 263-286.
- CROATTO, J. S. As linguagens da experiência religiosa: uma introdução à fenomenologia da religião. In: **Coleção Religião e Cultura**. Trad. de Carlos Maria Vásquez Gutiérrez. 2. ed. São Paulo: Paulinas, 2001.
- CROSS, N. (ed.) **Developments in Design Methodology**. John Wiley, UK, 1984.
- _____. **Engineering Design Methods**. John Wiley & Sons Ltd, Chichester, 1989.
- _____. Science and design methodology: a review. In: **Research in Engineering Design**, v. 5, 1993, p. 63–69.
- _____. **Designerly Ways of Knowing**. Springer-Verlag, London, 2006.
- _____. Editorial: Forty years of design research. In: **Design Studies**, 28, jan. 2007, p. 1-4.
- DALEY, J. Design creativity and the understanding of objects. In: **Design Studies**, v. 3, n. 3, 1982, p. 133–137.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. O que é filosofia? 2. ed. Trad. Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Munoz. In: **Coleção Trans**. São Paulo: Editora 34, 2004.
- DEMING, W. E. **Out of the Crisis. Quality, Productivity and Competitive Position**. Cambridge University Press, Cambridge, 1986.
- DERRIDA, J. História da mentira: prolegômenos. In: **Estudos Avançados**, v. 10, n. 27. Trad. Jean Briant. São Paulo: SciELO Brasil, ago. 1996. Disponível em <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141996000200002&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 10 abr. 2010.
- DESIGN RESEARCH SOCIETY. First announcement Design Research Society international conference common ground. In: **Design Research News**, v. 6, n. 3, 2001.
- DILNOT, C. Design as a socially significant activity: an introduction. In: **Design Studies**, v. 3, n. 3, 1982, p. 139–146.
- _____. The Science of Uncertainty: The Potential Contribution of Design to Knowledge. In: **Proceedings of the Doctoral Education in Design Conference**. Ohio: Ohio State University Press, 1998.
- DIXON, J. R. On a research methodology towards a scientific theory of design. In: NEWSOME, S. L.; SPILLERS, W. R.; FINGER, S. (eds.) **Design Theory '88**. Springer-Verlag, Berlin, 1988.
- DODDS, E. R. **The ancient concept of progress and other essays**. Oxford: Clarendon, 1973.
- DURAND, G. Le génie du lieu et les heures propices. In: **Eranos-Jahrbuch**, v. 51. Zúrich, 1982, p. 243-277.
- _____. **A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix; EDUSP, 1988.
- _____. **As estruturas antropológicas do imaginário**. Lisboa: Presença, 1989.
- _____. Fondaments et perspectives d'une philosophie de l'imaginaire. In: **Religiologiques**, [s. l.], n. 1, 1990, p. 1-12.
- _____. **A fé do sapateiro**. Brasília, DF: Editora da UnB, 1995.
- _____. **Champs de l'imaginaire**. Textes réunis para Danièle Chauvin. Grenoble: Ellug, 1996.
- _____. **Introduction à la mythodologie: Mythes et sociétés**. Paris: Le Livre de Poche/Albin Michel, 2000.
- _____. **O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Trad. Renée Eve Levié. 4. ed. Rio de Janeiro: Difel, 2010.

- _____. A exploração do imaginário. In: TEIXEIRA, M. C. S.; ARAÚJO, A. F. **Gilbert Durand: imaginário e Educação**. Niterói: Intertexto, 2011, p. 95-114.
- EDER, W. E. Definitions and methodologies. In: GREGORY, S. A. (ed.) **The design method**. Butterworths, London, 1966, p. 19–31.
- _____. Report on workshop W3. In: HUBKA, V.; EDER, W. E. (eds.) **Schriftenreihe WDK 7 Results of ICED 81**. Rome, Heurista, Zurich, 1981.
- EDINGER, E. F. **Ego e Arquétipo: Individuação e Função Religiosa da Psique**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, 1995.
- ELIADE, M. **Imagens e símbolos: ensaios sobre o simbolismo mágico-religioso**. Trad. Sonia Cristina Tamer. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- _____. **O sagrado e o profano: a essência das religiões**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- _____. **Tratado da História das Religiões**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FARACO, C. A. Autor e autoria. In: BRAIT, B. (org.) **Bakhtin: conceitos-chave**. São Paulo: Contexto, 2005, p. 37-58.
- FERRARA, L. A. Do desenho ao design: um percurso semiótico? In: **Galáxia**, n. 7. São Paulo: PUC-SP, abril de 2004, p. 49-58.
- FERREIRA-SANTOS, M. **Árvore Epistemo-Genealógica da Mitohermenêutica no Âmbito da Filosofia**. São Paulo, 1996. Disponível em <http://www.marculus.net/diagramas%20didaticos/arvore_mitoherm_filosofia.pdf>. Acesso em 10 abr. 2010.
- _____. Educação de sensibilidade: crepusculário & mitohermenêutica. In: **Textos Complementares**. São Paulo: Editora Zouk, 2004. Disponível em <http://www.editorazouk.com.br/texto_complementar.asp?cod=109>. Acesso em 10 abr. 2010.
- FEYERABEND, P. **Killing Time: The Autobiography of Paul Feyerabend**. Chicago: University of Chicago Press, 1996.
- _____. **Contra o método**. Trad. Cezar Augusto Mortari. São Paulo: Editora UNESP, 2007.
- FILHO, C. S. D. Design numa perspectiva cultural. In: **Anais do III ENECULT - Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura**. Salvador: Faculdade de Comunicação/UFBA, maio de 2007. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/enecult2007/ClovisdosSantosDiasFilho.pdf>>. Acesso em 10 mar. 2011.
- FLUSSER, V. **Filosofia da Caixa Preta – Ensaios para um futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Hucitec, 1985.
- _____. **The Shape of Things: A Philosophy of Design**. London: Reaktion Books, 1999.
- _____. **Writings**. Org. Andreas Ströhl. Minnesota: Univ. Minnesota Press, 2002.
- _____. **Língua e Realidade**. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2007a.
- _____. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Org. Rafael Cardoso. Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007b.
- _____. **Uma Filosofia do Design: A Forma das Coisas**. Trad. Sandra Escobar. Lisboa: Relógio D'Água, 2010.
- FONTOURA, A. M. **As manifestações pós-modernistas no desenho industrial e suas repercussões no ensino do projeto de produto**. Dissertação de Mestrado, Curso de Pós-Graduação em Educação – Pedagogia Universitária. Curitiba: Pontifícia Universidade Católica do Paraná, jun. 1997.
- FOUCAULT, M. Arqueologia das ciências e história dos sistemas de pensamento. In: **Coleção Ditos e Escritos**, vol. II. Manual Barros da Motta (org). Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.
- _____. **Historia da sexualidade II: o uso dos prazeres**. 9. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2001.
- _____. Verdade, poder e si mesmo. In: **Ética, sexualidade e política (Ditos e Escritos, vol. V)**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.
- FREIRE-COSTA, J. **O vestígio e a aura: corpo e consumismo na moral do espetáculo**. Rio de Janeiro: Garamond, 2005.
- FRENCH, M. J. **Conceptual Design for Engineers**. The Design Council, London, 1985.
- FRIEDMAN, K. Design Knowledge: Context, Content and Continuity. In: **Proceedings of the Conference Doctoral Education in Design: Foundations for the Future** (eds. D. Durling and K. Friedman). Staffordshire University Press, U.K., 2000.
- _____. Theory construction in design research: criteria: approaches, and methods. In: **Design Studies**, 24, 2003, p. 507-522.
- FROMM, E. **A linguagem esquecida: uma introdução ao entendimento dos sonhos, contos de fadas e mitos**. 8. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.
- GALLE, P. Design as intentional action: a conceptual analysis. In: **Design Studies**, v. 20, n. 1,

1999, p. 57–82.

- _____. Call for papers: Special issue on the philosophy of design. In: **Design Studies**, v. 21, 2000, p. 607–610.
- _____. Philosophy of design: an editorial introduction. In: **Design Studies**, v. 23, n. 3, 2002, p. 211–218.
- _____. Candidate worldviews for design theory. In: **Design Studies**, v. 29, n. 3, 2008, p. 267–303.
- GANE, L. **Introducing Nietzsche – A Graphic Guide**. London: Icon Books, 2008.
- GARCIA, C. **Um elogio à solidão**. Trabalho artístico publicado em 25 abr. 2011 no sítio Paisagem e Memória: Diálogos sobre a transformação da metrópole. Disponível em: <<http://www.paisagemememoria.com.br/ensaios/um-elogio-a-solidao/>>. Acesso em 22 out. 2011.
- GELLNER, E. **Pós-modernismo, Razão e Religião**. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.
- GERO, J. S. **Research methods for design science research: computational and cognitive approaches**. Sydney: University of Sydney, 2000.
- GIRON, L. A. “Jean Baudrillard: a verdade oblíqua”. In: **Revista Época**, n. 264. São Paulo: ed. Globo, 07 jun. 2003. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI37985-15220,00-A+VERDADE+OBLIQUA.html>>. Acesso em 19 mar. 2011.
- GLASER, B. G.; STRAUSS, A. L. **The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research**. Chicago: Aldine, 1973.
- GLEGG, G. L. **The Design of Design**. The University Press, Cambridge, UK, 1971.
- GLEISER, M. **A dança do universo: dos mitos de criação ao Big-Bang**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- GOGGANS, P. How not to have an ontology of physical objects. In: **Philosophical Studies**, v. 94, 1999, p. 295–308.
- GOLDSCHMIDT, G. On visual thinking: the vis kids of architecture. In: **Design Studies**, v. 15, n. 2, 1994, p. 158–174.
- GOODMAN, N. **Languages of art**. Indianapolis: Hackett Publishing Co., 1976.
- GORDON, W. J. J. **Synectics**. Harper & Row, New York, 1961.
- GREGORY, S. A. (org.) **The Design Method**. Butterworth Press, London, 1966.
- GRINBERG, L. P. **Jung: o homem criativo**. 2. ed. São Paulo: Editora FTD, 2003.
- GROENEWALD, T. A phenomenological research design illustrated. In: **International Journal of Qualitative Methods**, vol. 4, no. 1, 2004, p. 1–25.
- GROPIUS, W. **Bauhaus: novarquitectura**. São Paulo : Perspectiva, 1988.
- GUSDORF, G. **Les sciences humaines et la pensée occidentale**. Volume X: Du néant à Dieu dans le savoir romantique. Paris: Payot, 1983.
- HALL, C. S.; NORDBY, V. J. **Introdução à psicologia junguiana**. Trad. Heloysa de Lima Dantas. 8. ed. São Paulo: Cultrix, 2005.
- HELD, M. S. B. de. A imagem na pós-modernidade: Reflexões. In: **Comunicarte**, v. 24, n. 30, 2005, p. 121–126.
- HESSEN, J. **Teoria do Conhecimento**. Trad. João Vergílio Gallerani Cuter. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- HILLMAN, J. **Estudos de psicologia arquetípica**. Rio de Janeiro: Achiamé, 1981.
- _____. **Entre Vistas: conversas com Laura Pozzo sobre psicoterapia, biografia, amor, alma, sonhos, trabalho, imaginação e o estado da cultura**. São Paulo: Summus, 1989.
- _____. **Psicologia Arquetípica: Um Breve Relato**. São Paulo: Cultrix, 1995.
- _____. **A esperança é um mal: Entrevista com James Hillman**. Entrevista concedida a Cliff Bostock, originalmente publicado em Paradigms, coluna de Creative Loafing, Atlanta, abr. 1998. Disponível em: <<http://grupohimma.blogspot.com/2011/04/esperanca-e-um-mal-entrevista-com-james.html>>. Acesso em 10 abr. 2011.
- _____. **Ficções que curam: psicoterapia e imaginação em Freud, Jung e Adler**. Trad. Gustavo Barcellos. Campinas: Verus, 2010.
- HORST, R. The state of the art in design methods. In: **Design Research and Methods - Design Methods and Theories**, v. 7, n. 2, 1973, p. 143–147.
- HOUKES, W.; VERMAAS, P. E.; DORST, K.; DE VRIES, M. J. Design and use as plans: an action-theoretical account. In: **Design Studies**, v. 23, 2002, p. 303–320.
- HUBKA, V. **Principles of Engineering Design**. Butterworth Scientific Press, Guildford, 1982.
- HUBKA, V.; EDER, W. E. **Theory of Technical Systems**. Springer-Verlag, Berlin, 1988.
- _____. Design knowledge: theory in support of practice. In: **Journal of Engineering Design**, v. 1, 1990, p. 97–108.
- HUME, D. **Resumo de um Tratado da Natureza Humana**. Trad. Rachel Gutiérrez e José Sotero Caio. Porto Alegre: Paraula, 1995.
- IDIGORAS, J.I.T. **Inácio de Loyola Sozinho e a Pé**. São Paulo: Edições Loyola, 1991.

- JACOBI, J. **Complexo, arquétipo, símbolo na psicologia de C. G. Jung**. Trad. Margit Martincic. São Paulo: Cultrix, 1990.
- JAFFÉ, A. **Ensaio sobre a psicologia de C. G. Jung**. Trad. Margit Martincic. São Paulo: Cultrix, 1988.
- JAPIASSU, H. F. Epistemologia: O mito da neutralidade científica. In: **Série Logoteca**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- JAPIASSÚ, H.; MARCONDES, D. **Dicionário básico de filosofia**. 4. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.
- JOHNSON, B. M. The Paradox of Design Research. In: LAUREL, B. (ed.) **Design Research: Methods and Perspectives**. Cambridge: M.I.T. Press, 2003.
- JOHNSON, R. A. **Sonhos, fantasia e imaginação ativa: a chave do reino interior**. Trad. Dilma Gelli. São Paulo: Mercuryo, 1989.
- JOHNSTON, D. **História concisa da filosofia: de Sócrates a Derrida**. Trad. Rogério Bettoni. São Paulo: Edições Rosari, 2008.
- JONES, J. C. **Design Methods**. John Wiley & Sons Ltd, Chichester, 1970.
- _____. **Design Theory**. London: David Fulton Publishers, 1992.
- JUNG, C. G. **Modern Man in Search of a Soul**. Trans. W.S. Dell and Cary F. Barnes. New York: Harcourt, Brace and Company, 1957.
- _____. Answer to Job. In: "Psychology and Religion: West and East", **Collected Works of C. G. Jung**, vol. XI. Princeton: Princeton University Press, 1958.
- _____. **Letters**. Vol. I. Edited by G. Adler and A. Jaffé. Trans. R. F. C. Hull. Princeton: Routledge, London and Princeton University Press, 1973.
- _____. **Letters**. Vol. II. Edited by G. Adler and A. Jaffé. Trans. R. F. C. Hull. Princeton: Routledge, London and Princeton University Press, 1975.
- _____. **Memórias, sonhos e reflexões**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978.
- _____. A Dinâmica do Inconsciente. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. VIII/III. Petrópolis: Vozes, 1984.
- _____. A Natureza da Psique. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. VIII/II. Petrópolis: Vozes, 1986.
- _____. A Prática da Psicoterapia. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. XVI. Petrópolis: Vozes, 1988.
- _____. Aion: estudos sobre o simbolismo do si-mesmo. In: **Obras completas de C. G. Jung**, vol. IX/2. Petrópolis: Vozes, 1990.
- _____. *Mysterium coniunctionis*. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. XIV. Petrópolis: Vozes, 1990.
- _____. Tipos Psicológicos. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. VI. Petrópolis: Vozes, 1991.
- _____. Estudos psiquiátricos. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. I. Petrópolis: Vozes, 1994a.
- _____. Um Mito Moderno. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. X, n. 4. Petrópolis: Vozes, 1994b.
- _____. Símbolos da Transformação. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. V. Petrópolis: Vozes, 1996.
- _____. Psicogênese das doenças mentais. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. III. Petrópolis: Vozes, 1999.
- _____. A vida simbólica. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. XVIII/I. Petrópolis: Vozes, 2000.
- _____. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. IX/I. Petrópolis: Vozes, 2006.
- _____. **O homem e seus símbolos**. Trad. Maria Lúcia Pinho. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- _____. O espírito na arte e na ciência. In: **Obras Completas de C. G. Jung**, vol. XV. Petrópolis: Vozes, 2009.
- JUNG, C.G.; WILHELM, R. **O segredo da flor de ouro**. Trad. Dora Ferreira da Silva, Maria Luíza Appy. Petrópolis: Vozes, 1983. Versão digital disponível em: <http://www.sociedadedespertalista.org.br/arquivos/O_Segredo_da_Flor_de_Ouro.pdf>. Acesso em 10 jun. 2011.
- KANDINSKY, W. **Do espiritual na arte e na pintura em particular**. Trad. Álvaro Cabral e Antônio de Pádua Davesi. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- _____. **Ponto e linha sobre o plano**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- KIRINUS, G. V. **Entre-vivendo a conspiração mito-poética na criança pós-moderna**. Dissertação orientada por Eliana Yunes. Departamento de Letras da Pontifícia Universidade

Católica do Rio de Janeiro - Mestrado em Literatura Brasileira. Rio de Janeiro: PUC-RJ, jul. 1992.

- _____. Synthomas de poesia na infância. *In: Coleção re-significando linguagens*. São Paulo: Paulinas, 2011.
- KOHLER, W. **A psicologia da Gestalt**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1980.
- KRAUSE, G. B. **A dúvida de Flusser: filosofia e literatura**. São Paulo: Globo, 2002.
- KRAUSE, G. B.; MENDES, R. (orgs.) **Vilém Flusser no Brasil**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2000.
- KROES, P. Design methodology and the nature of technical artefacts. *In: Design Studies*, v. 23, 2002, p. 287-302.
- KUHN, T. **A estrutura das revoluções científicas**. 10. ed. Trad. Beatriz Vianna Boeira e Nelson Boeira. 10. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- KUNDERA, M. **O livro do riso e do esquecimento**. Trad. Teresa Bulhões Carvalho da Fonseca. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987.
- LACHANCE, O. F. M. P. Mysticism and Social Transformation according to the Franciscan Way. *In: RUFFING, J. (org.) Mysticism & social transformation*. New York: Syracuse University Press, 2001. pp. 3-4.
- LAMMERS, A. C. **In God's Shadow**. Nova York: Paulist Press, 1994.
- LAWSON, B. How Designers Think. *In: The Design Process Demystified*. Architectural Press, Oxford, Elsevier, 1980.
- LIDDAMENT, T. The computationalist paradigm in design research. *In: Design Studies*, v. 20, n. 1, 1999, p. 41-56.
- LIMA, P. C. Fonemas da criação: uma doce investigação semiótica dos começos. *In: BOCC – Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação*, v. 03, p. 01-12, 2008. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/lima-patricia-fonemas-criacao.pdf>>. Acesso em 10 abr. 2010.
- LÖBACH, B. **Design industrial: bases para a configuração de produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blucher, 2001.
- LOCKE, J. Ensaio sobre o Entendimento Humano. *In: Os Pensadores*. 5. ed. Tradução de Anoar Aiex. São Paulo: Nova Cultural, 1991.
- LOVE, T. **Environmental and Ethical Factors in Engineering Design Theory: a Post positivist Approach**. Praxis Education, Perth, Western Australia, 1998.
- _____. Educating those involved in changing human futures: a more coherent programme for design education. *In: SWANN, C.; YOUNG, E. (eds.) Re-inventing design education in the university*. School of Design, Curtin University of Technology, Perth, 2001, p. 242-248.
- _____. Philosophy of Design: A Meta-theoretical Structure for Design Theory. *In: Design Studies*, 21, 2000, p. 293-313.
- _____. Constructing a coherent cross-disciplinary body of theory about designing and designs: some philosophical issues. *In: Design Studies*, 23, 2002, p. 345-361.
- MACHADO, A. Repensando Flusser e as imagens técnicas. *In: O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2002.
- MACIEL, M. A. E. O feitiço do design. *In: Trabalho Necessário* (Periódico Online), v. 6, n. 7, 2008. Disponível em: <<http://www.uff.br/trabalhonecessario/TN07%20MACIEL,%20M.%20A.E.pdf>>. Acesso em 10 mar. 2011.
- _____. 'Designers', sujeitos projetivos ou programados? *In: Revista Sinais Sociais*, v. 3, p. 150-185, 2009.
- MAFFESOLI, M. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes, 1996.
- _____. **Elogio da razão sensível**. Trad. Albert Christophe Migueis Stuckenbruck. Petrópolis: Vozes, 1998.
- _____. O imaginário é uma realidade. *In: Revista FAMECOS*, n. 15. Porto Alegre: Editora Universitária da PUC-RS, ago. 2001, p. 74-82.
- _____. **O Instante Eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas**. Trad. Rogério de Almeida e Alexandre Dias. São Paulo: Zouk, 2003.
- _____. Intervenções. *In: SCHULER, F.; SILVA, J. M. da (Orgs.). Metamorfoses da Cultura Contemporânea*. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2006.
- _____. A terra fértil do cotidiano. *In: Revista FAMECOS*, nº 36. Porto Alegre, ago. 2008, p. 5-9.
- MALDONADO, T. **El diseño industrial reconsiderado**. Barcelona: Gustavo Gili, 1977.
- MALHADAS, D.; DEZOTTI, M. C. C.; NEVES, M. H. de M. (coords.). **Dicionário grego-português**. Cotia: Ateliê Editorial, 2006.
- MARGOLIN, V. Design history or design studies: subject matter and methods. *In: Design Studies*, v. 13, n. 2, 1992, p. 104-116.

- MARQUES, A. **A Teoria Antropológica do Imaginário e a revalorização dos mitos e das imagens noturnas**. 4 out. 2008. Artigo publicado durante doutoramento em Educação na Faculdade de Educação da USP (1999/2003). Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/6385442/Teoria-Antropologica-Do-Imaginario>>. Acesso em 10 abr. 2010.
- MARTINS, A. Imagem e sua Imanência em Clément Rosset. In: **Revista Ethica**, v. 9, n. 1. Rio de Janeiro: PPG-Filosofia da Universidade Gama Filho, 2002, p. 53-67.
- MAYOS, G. G. W. F. **Hegel. Vida, pensamento e obra**. Tradução de Catarina Mourão. Barcelona: Planeta De Agostini, 2008.
- McGUIRE, W.; HULL, R. F. C. **C. G. Jung: entrevistas e encontros**. São Paulo: Cultrix, 1987.
- MEDEIROS, T. T. Q. de. A Fenomenologia Pragmática de Charles S. Peirce. In: **Prometeus – Filosofia em Revista**, a. 2, n.3. Sergipe: Departamento de Filosofia/Universidade Federal de Sergipe, jan./jun. 2009, p. 54-68. ISSN: 1807-3042.
- MENDES, R. **Vilém Flusser: uma história do diabo**. São Paulo: Edusp, 2001.
- MERLAN, P. **Monopsychism, mysticism, metaconsciousness**. The Hague, Nijhoff, 1963.
- MERLEAU-PONTY, M. **O visível e o invisível**. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- MITCHELL, W. J. T. **Iconology: image, text, ideology**. Chicago: The University of Chicago press, 1987.
- MIZANZUK, I. A. O Designer Alquimista: como a psicologia junguiana pode explicar processos de conceituação no design. In: **Revista abcDesign**, n. 20. Curitiba: Infolio Editorial/Maxigráfica, Jun. 2007.
- _____. O Conceito do Design na época de sua indeterminação epistemológica. In: **Anais do V Congresso Internacional de Pesquisa em Design**. Bauru: FAAC – UNESP, 10-12 out. 2009, pp. 84-90.
- MONAT, A. S.; CAMPOS, J. L. de; LIMA, R. C. Metaconhecimento - Um esboço para o design e seu conhecimento próprio. In: **BOCC – Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**, v. 03, p. 01-12, 2008. Disponível em: <www.bocc.uff.br/pag/monat-campos-lima-metaconhecimento.pdf>. Acesso em 10 abr. 2010.
- MORIN, E. **Paradigma perdido: a natureza humana**. Portugal: Europa América, 1973.
- _____. **Introdução ao pensamento complexo**. 3. ed. Trad. Eliane Lisboa. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- MORRIS, C. W. **Fundamentos da Teoria dos Signos**. Trad. António Fidalgo. Tradução policopiada na Universidade da Beira Interior, 1994. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/~fidalgo/semiotica/morris-charles-fundamentos-teoria-signos.pdf>>. Acesso em 10 abr. 2010.
- MORTON, A. O que é Conhecimento? In: **Filosofia**. David Papineau (org.). Trad. Maria da Anunciação Rodrigues e Eliana Rocha. São Paulo: Publifolha, 2009, p. 74-75.
- MOURA, C. O desígnio do design. In: **Anais eletrônicos do 4º SOPCOM**, 2005. Disponível em: <www.bocc.ubi.pt/pag/moura-catarina-designio-design.pdf>. Acessado em: 16 de março de 2011.
- MURRAY, E. L. **Imaginative Thinking and Human Existence**. Duquesne University Press, Pittsburgh, 1986.
- NETO, A. M. da F.; LIMA, G. S. da C.; LIME, E. L. O. da C. Ferramentas, Máquinas e Aparelhos. Designer Gráfico & Indústria Gráfica. In: **Anais do 9º P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**. São Paulo: AEnD-BR, 2010. Disponível em: <http://blogs.anhembi.br/congressodesign/anais/ferramentas-maquinas-e-aparelhos-designer-grafico-industria-grafica/>. Acesso em 15 mai. 2011.
- NEUMANN, E. **A Grande Mãe: Um estudo fenomenológico da constituição feminina do inconsciente**. Trad. Fernando Pedroza de Mattos e Maria Silvia Mourão Netto. São Paulo: Cultrix, 1996.
- NIEMEYER, L. **Design no Brasil: Origens e instalação**. Rio de Janeiro: Editora 2AB, 2007.
- NIETZSCHE, F. **O livro do filósofo**. Trad. Rubens Eduardo Ferreira Frias. 3 ed. São Paulo: Centauro, 2001.
- _____. **Humano, demasiado humano: um livro para espíritos livres**. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- NUNES, B. A visão romântica. In: J. GUINSBURG (org.). **O romantismo**. São Paulo: Perspectiva, 1985.
- _____. Heidegger & Ser e tempo. In: **Coleção Passo-a-Passo**. 2. Ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.
- OLIVEIRA, R. C. A.; ALMEIDA, A. S.; ALENCAR, M. M. Metrôpole e culturas juvenis: estéticas e formas de expressão. In: **Anais do XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2006.
- ONO, M. M. Desafios do design na mudança da cultura de consumo. In: **Anais do 1º Simpósio**

Paranaense de Design Sustentável (I SPDS). Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2009, p. 87-91. Disponível em: <<http://www.design.ufpr.br/spds/anais.pdf#page=89>>. Acessado em: 16 de março de 2011.

- ORMEZZANO, G. **Educação Estética, Imaginário e Arteterapia.** Rio de Janeiro: Wak Ed., 2009.
- OSBORN, A. F. **Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Thinking.** New York: Charles Scribner's Sons, 1953.
- OTTO, R. O Sagrado. In: **Coleção Perspectivas do Homem.** Lisboa: Edições 70, 1992.
- OXMAN, R. Educating the designerly thinker. In: **Design Studies**, v. 20, n. 2, 1999, p. 105–122.
- PAHL, G.; BEITZ, W. **Engineering Design.** Springer/Design Council, London, 1984.
- PARNAS, D. L.; CLEMENTS, P. C. A rational design process: how and why to fake it. In: **IEEE Transactions on Software Engineering**, v. SE-12, n. 2, 1986, p. 251–257.
- PERES, L. M. V.; MARTINS, I. P. Outras formas de ensinar design: Teorias que iluminam. In: **Anais do VI Seminário de Pesquisa em Educação da Região Sul e III Seminário dos Programas de Pós-Graduação da Região Sul**, v. 1, 2006. Santa Maria: Ed. UFSM, 2006, p. 16-19.
- PEREZ, D. O. **Kant e o problema da significação.** Curitiba: Editora Champagnat, 2008.
- PHILLIPS, D. C. **Philosophy, Science and Social Inquiry.** Pergamon Press, Oxford, UK, 1989.
- PHILLIPS, D. C.; BURBULES, N. C. **Postpositivism and Educational Research.** Lanham & Boulder: Rowman & Littlefield Publishers, 2000.
- PICADO, B. Do problema do iconismo à ecologia da representação pictórica: indicações metodológicas para a análise do discurso visual. In: **Contracampo**, v. 09, n. 0, 2003.
- PINHEIRO, O. J.; PANTALEÃO, L. F. Criatividade e Inovação: intuição e acaso em arte e design. In: **Anais do 18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas - Transversalidades nas Artes Visuais.** Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2009, p. 2524-2538.
- PITTA, D. P. R. Iniciação à teoria do imaginário de Gilbert Durand. In: **Coleção filosofia.** Rio de Janeiro: Atlântica Editora, 2005.
- PLATÃO. **Mênon.** Trad. Ernesto Rodrigues Gomes. Lisboa: Edições Colibri, 1992.
- _____. **República.** In: **Série Reencontro Filosofia.** Trad. Marcelo Perine. Coord. Antonio Valverde. São Paulo: Scipione, 2001.
- _____. **O Sofista.** Trad. Sebastião Paz. São Paulo: DPL, 2005.
- PLOTINO. **Vida de Plotino / Enéadas: libros I y II.** Madrid: Editorial Gredos, 1992.
- POLI, R. Descriptive, Formal and Formalized Ontologies. In: FISSETTE, D. (ed.) **Husserl's Logical Investigations reconsidered.** Dordrecht, Kluwer, 2003. Disponível em: <<http://www.formalontology.com/essays/descriptive-ontologies.pdf>>. Acesso em 10 abr. 2010.
- POMBO, F.; TSCHIMMEL, K. O Sapiens e o Demens no pensamento do design: a percepção como centro. In: **Revista Design em Foco**, v. II, n. II. Salvador: Universidade do Estado da Bahia, 2005, pp. 63-76.
- PONDÉ, L. F. **Contra um mundo melhor: ensaios do afeto.** São Paulo: Leya, 2010.
- POPPER, K. R. **Conjectures and Refutations: The Growth of Scientific Knowledge.** New York: Basic Books, 1962.
- _____. **Busca inacabada: autobiografia intelectual.** Trad. João C. S. Duarte. 1 ed. Lisboa: Esfera do Caos, 2008, 305 p.
- PORTO, L. S. Filosofia da educação. In: **Coleção Passo-a-Passo.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.
- PORTUGAL, D. B. Sobre imagens mentais e materiais. In: **Blog Filosofia do Design**, 19 set. 2011. Disponível em: <<http://filosofiadodesign.wordpress.com/2011/09/19/sobre-imagens-mentais-e-materiais/>>. Acesso em 19 set. 2011.
- PRAUDE, C. C. Paradigmas estéticos e simulacros na arte computacional. In: Suzete Venturelli. (Org.). **Art - arte, tecnologia e territórios ou a metamorfose de identidades.** 1 ed. Brasília: Editora do programa de Pós-Graduação em Arte - UnB, 2009, v. 1, p. 101-108.
- PROGOF, I. Os fundamentos da sincronicidade. In: **Jung, Sincronicidade e Destino Humano.** São Paulo: Cultrix, 1989.
- PUGH, S. Engineering design—unscrambling the research issues. In: **Research in Engineering Design**, v. 1, n. 1, 1990, p. 65–72.
- _____. **Total Design: Integrated Methods for Successful Product Engineering.** AddisonWesley, Wokingham, 1991.
- REVEL, J. **Michel Foucault: conceitos essenciais.** Trad. Maria do Rosário Gregolin, Nilton Milanez e Carlos Piovesani. São Paulo: Claraluz, 2005.
- RHINE, J. B. **Extra-sensory Perception.** Boston: Boston Society for Psychical Research, 1934. Rev. ed. Boston: Branden, 1964.
- _____. **New Frontiers of the Mind.** New York: Farrar & Rinehart, 1937.
- RICOEUR, P. **La simbólica del mal. Tomo II: Finitud y culpabilidad.** Madrid: Taurus, 1969.

- _____. **O conflito das interpretações**. Rio de Janeiro: Imago, 1978.
- _____. **Teoria da interpretação**. Trad. Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1996.
- ROLDO, L.; KINDLEIN JÚNIOR, W.; ROSA, V. S. da. Design & Emoção: A Mediação do Designer na Interpretação das Necessidades e dos Desejos das Pessoas. *In: Anais do V CIPED - Congresso Internacional de Pesquisa em Design*. Bauru: Bauru: FAAC – UNESP, 10-12 out. 2009, pp. 1541-1548.
- ROOZENBURG, N. On the Logic of Innovative Design. *In: CROSS, N.; DORST, K.; ROOZENBURG, N. (eds.) Research into Design thinking*. Delft University Press, The Netherlands, 1992.
- ROPS, D. **A Igreja da Renascença e da Reforma**. Vols. 1 e 2. Trad. Emérico da Gama. São Paulo: Quadrante, 1996.
- ROSSET, C. **O real e seu duplo: ensaio sobre a ilusão**. Trad. José Thomas Brum. Porto Alegre: L&PM, 1988.
- _____. **Loin de moi: essais sur l'identité**. Paris: Minuit, 1999.
- _____. **O Princípio de Crueldade**. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.
- ROWE, P. **Design Thinking**. MIT Press, Cambridge, MA, 1987.
- RUFFATO, L. Arquitetônica. *In: BRAIT, B. (org.) Bakhtin: conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, 2005, p. 108-115.
- SANTAELLA, L. A relevância da fenomenologia peirceana para as ciências. *In: Linguagens: Estudos interdisciplinares e multiculturais*, v. 3. **Estudos Intersemióticos** (Luci Teixeira org.). Manaus: Edunama, p. 161-178, 2006. ISBN: 857691025, Impresso.
- SANTOS, A. **Pesquisa em Design no Brasil: Snapshot 2008**. Temas em Desenvolvimento nos Programas de Pós-Graduação em Design Brasileiros. AEND-BR, 2008.
- SANTOS, R. G. dos. Design e fenomenologia: pensando o método por meio de uma leitura sobre experiência, vivência e intuição. *In: Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. São Paulo: AEnD-BR, vol. 1, 8-11 out. 2008, p. 246-250.
- SARGENT, P. Design science or nonscience. *In: Design Studies*, v. 15, n. 4, 1994, p. 389–402.
- SARTORI, C. A.; GALLINA, A. L. (orgs.). **Ensaio de epistemologia contemporânea**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2010.
- SARTRE, J. P. **A imaginação**. Trad. Paulo Neves. Porto Alegre: LP&M, 2008.
- SCHOENACHER, R.; NIEMEYER, L. Reflexões sobre a filosofia de Vilém Flusser e possíveis inspirações de seu trabalho para pesquisas voltadas ao design e a emoção. *In: Anais do 9º P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. São Paulo: AEnD-BR, 2010. Disponível em: <<http://blogs.anhembi.br/congressodesign/anais/reflexoes-sobre-a-filosofia-de-vilem-flusser-e-possiveis-inspiracoes-de-seu-trabalho-para-pesquisas-voltadas-ao-design-e-a-emocao/>>. Acesso em 15 mai. 2011.
- SCHÖN, D. A. **The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action**. Temple Smith, London, 1983.
- _____. Towards a marriage of artistry and applied science in the architectural design studio. *In: JAE*, v. 41, n. 4, 1988, p. 4–10.
- SCHOPENHAUER, A. **O Mundo como Vontade e Representação**. Trad. Jair Barboza. São Paulo: Unesp, 2005.
- SHIMODA, F. **Vilém Flusser e o debate do design no Brasil**. Dissertação de Mestrado em Design. Orientador: Jofre Silva. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2008.
- SILVA, E. L. da; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. Florianópolis: UFSC, 2005.
- SILVA, M. R. P. Por uma teoria do desenho projetual. *In: Anais do P&D. Design 2002, I Congresso Internacional de Pesquisa em Design e V Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. Brasília: AEnD-BR, vol. 1, 2002, p. 8, CD-Rom
- SILVEIRA, F. Flusser codificado. *In: Revista Fronteiras - estudos midiáticos*, v. IX, n. 2. Unisinos, mai/ago 2007, p. 135-138.
- SILVEIRA, N. A psicologia da esquizofrenia segundo Jung. *In: Imagens do Inconsciente*. Brasília: Alhambra, 1981.
- _____. **Jung: vida e obra**. 17ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- SIMMEL, G. Filosofia do Dinheiro. *In: Georg Simmel e As Sociabilidades do Moderno: uma Introdução*. TEDESCO, J. C. (org.). 2. Ed. Passo Fundo: UPF Editora, 2006.
- SIMON, H. A. **The Sciences of the Artificial**. MIT Press, Cambridge, MA, 1969.
- STEGMÜLLER, W. **The Structure and Dynamics of Theories**. Springer-Verlag, New York, 1976.
- STENT, G. S. Hermeneutics and the analysis of complex biological systems. *In: DEPEW, D. H.; WEBSTER, B. H. (eds.) Evolution at a Crossroads: The new Biology and the New Philosophy of Science*. MIT Press. Bradford Books, Cambridge, M.A., 1984, p. 209-225.
- STOLARSKI, A. **Depoimentos sobre o design visual brasileiro: Alexandre Wollner e a formação do design moderno no Brasil**. 1. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

- SUH, N. P. **The Principles of Design**. Oxford University Press, New York, 1990.
- TALUKDAR, S.; REHG, J.; ELFES, A. Descriptive Models for Design Projects. *In*: GERO, J. S. (ed.) **Artificial Intelligence in Engineering Design**. Computational Mechanics Publications, Avon, UK, 1988.
- TARDAN-MASQUELIER, Y. C. G. **Jung: a sacralidade da experiência interior**. São Paulo: Paulus, 1994.
- TAVARES, B. M. M. O riso dos anjos e o riso dos demônios: considerações sobre o humor na obra de Milan Kundera. *In*: **Cadernos de Letras da UFF – Dossiê: Literatura e humor**, no. 37, p. 35-49, 2º sem. 2008. Disponível em: <<http://www.uff.br/cadernosdeletrasuff/37/artigo2.pdf>>. Acesso em 10 abr. 2010.
- THOMAS, J. C.; CARROLL, J. M. The psychological study of design. *In*: **Design Studies**, v. 1, n. 1, 1979, p. 5–11.
- TRIFONAS, P. P. **Barthes and the Empire of Signs**. London: Icon Books, 2001.
- TROTT, E. Permanence, change and standards of excellence in design. *In*: **Design Studies**, v. 23, 2002, p. 321-331.
- TURKIENICZ, B.; VAN DER LYNDEN, J. C. S. **Documento de Área 2009 - Arquitetura, Urbanismo e Design**. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) - Diretoria de Avaliação (DAV), 2009. Disponível em: <http://www.capes.gov.br/images/stories/download/avaliacao/ARQUITETURA_22jun10b.pdf>. Acesso em 10 abr. 2010.
- UBIALI, N. A. **Do latim ao português sem dicionário**. 2. ed. Londrina, UEL, 2001.
- ULLMAN, D. G. A taxonomy for mechanical design. *In*: **Research in Engineering Design**, v. 3, 1992, p. 179–189.
- USARSKI, F. Constituintes da Ciência da Religião: cinco ensaios em prol de uma disciplina autônoma. *In*: **Coleção repensando a religião**. São Paulo: Paulinas, 2006.
- VAIHINGER, H. **The Philosophy of 'As If': A System of the Theoretical, Practical and Religious Fictions of Mankind**. Trans. C. K. Ogden. New York: Barnes and Noble, 1968.
- VERNANT, J. P. **Mito e pensamento entre os gregos**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.
- VON FRANZ, M. L. **Reflexos da Alma: Projeção e Recolhimento Interior na Psicologia de C. G. Jung**. Cultrix: São Paulo, 1997.
- _____. **Psicoterapia**. Trad. Cláudia Gerpe Duarte. São Paulo: Paulus, 1999.
- WEYMAR, L. B. C. Autoria em design gráfico: estilo individual ou imaginário coletivo? *In*: **Strategic Design Research Journal**, v. 2, n. 3, Unisinos, nov-dez 2009.
- WHITMONT, E. C. **A busca do símbolo: conceitos básicos de psicologia analítica**. São Paulo: Cultrix, 1990.
- WILHELM, R. **I Ching: o livro das mutações**. Trad. Alayde Mutzenbecher e Gustavo Alberto Corrêa Pinto. São Paulo: Pensamento, 2006.
- WUNENBURGER, J. J. **O imaginário**. Trad. Maria Stela Gonçalves. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- WUTHNOW, R. **Meaning and Moral Order. Explorations in Cultural Analysis**. Berkeley, University of California Press, 1989.
- ZAMMITO, J. H. **A Nice Derangement of Epistemes. Post-positivism in the study of Science from Quine to Latour**. Chicago & London: The University of Chicago Press, 2004.